¡¡SÚPER CONCURSO LOST PLANET!!
JUEGOS+CAMISETAS+FIGURAS+FACEPLATES



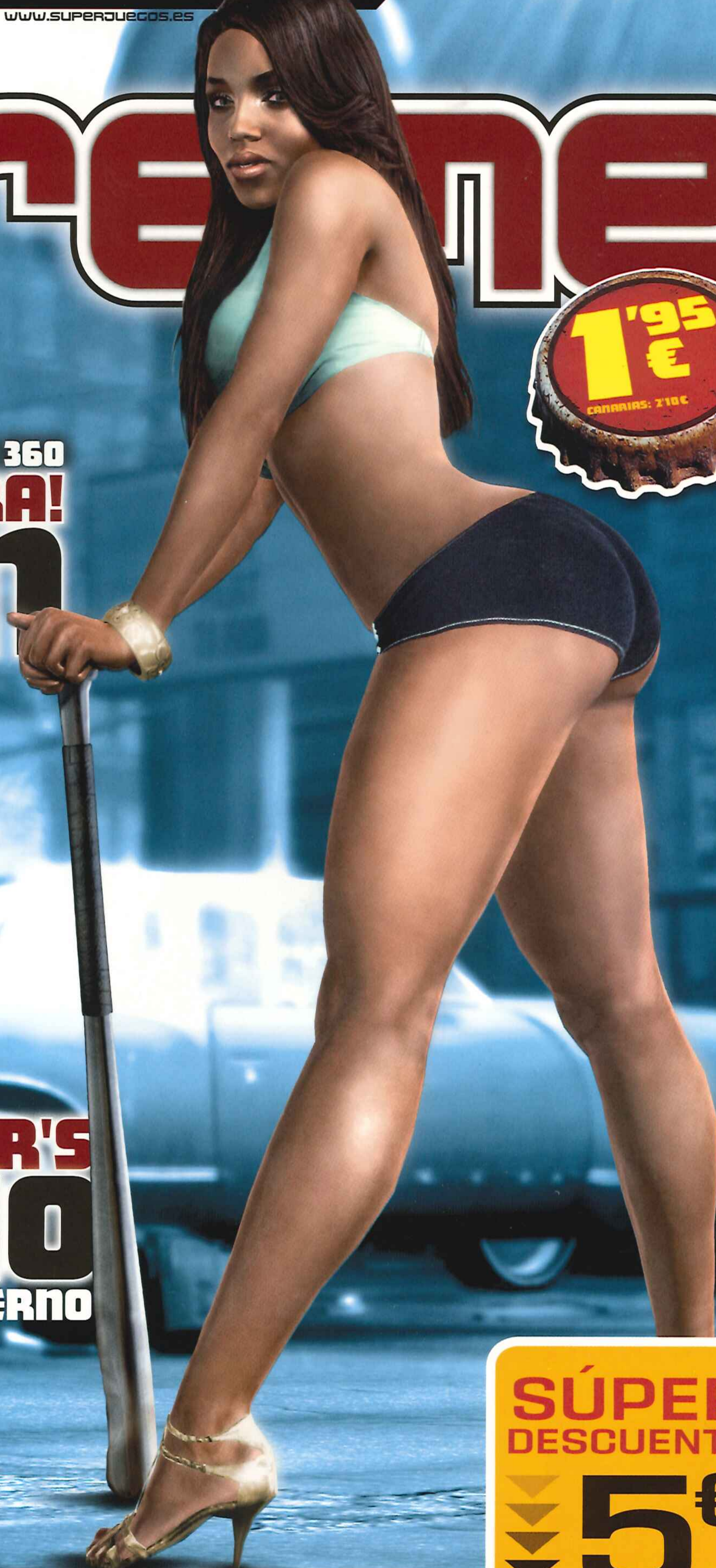
versión.1.0-Nº173
www.superjuegos.es
GRUPO ZETA 30 aniversario

SUPERJUEGOS xtreme

PS3 · XBOX 360 · Wii · PS2 · NINTENDO DS · PSP · GAME BOY ADVANCE · Retro

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE

1'95 €
CANARIAS: 2'10€



PS3 • XBOX 360
¡TE PARTIRÁ LA CARA!
DEFJAM ICON
BRUTALIDAD A RITMO DE HIP-HOP



CLIVE BARKER'S JERICHO
DE MADRID AL INFIERNO

MIDWAY GAMER'S DAY
¡¡NOVEDADES Y MUCHO VICIO EN LAS VEGAS!!

ANALIZAMOS
TODO ALONE IN THE DARK • TWO WORLDS VS. OBLIVION • RESISTANCE • MOTORSTORM

SÚPER DESCUENTO
5€
EN ESTOS JUEGOS
TEST DRIVE UNLIMITED (PS2)
RAINBOW SIX VEGAS (PSP)
SHINOBIDO (PSP)
GEARS OF WAR (XBOX 360)
ZELDA TWILIGHT PRINCESS (WII)



STAFF

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah
Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, Jesús Maraña, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Ugo R. Sánchez
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López y Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Raúl Barrantes, David Catalina, Javier Bautista, Nacho Vigalondo, Marta Peirano, Ignacio Selgas, David Castaño
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Director Editorial y de Expansión de Revistas: Óscar Becerra

Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Ornella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: 902 104 694 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andrés (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad)
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo).
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IGA, Munich. Tanja Schrader. Tel: 49 89 92 50 35 52. tanja.schrader@iga.burda.com **Holanda:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas. Tel: 32 2 649 28 99. Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo. Tel: 46 8 661 01 03. Fax: 46 8 661 02 07 **Francia:** IGP, París. Valerie Wright. Tel: 33 1 41 34 81 88. vwright@i-g-a.com **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres. Tel: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa. Tel: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Triservice, Philippe Girardot. Tel: 41 227 96 46 26. info@triservice.ch **Escandinavia:** IGA, Karin Södersten. Tel: 46 8 457 89 07. karin.sodersten@interdeco.se **USA:** IGA, New York, Dawn Erickson. Tel: 1 212 767 65 73. derickson@hfmus.com **Canadá:** HP, Heidi Sarazen. Tel: 001 416 483 03 00. heidisarazen@hotmail.com **Grecia:** Publicitas Hellas SA. Sophie Papapolyzou, Marousi. Tel: 00 30 1 685 17 90. Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai Tel: 81 3 3661 61 38. kai-pbi@gol.com **Taiwán:** Louis Int'l Media. Louis Huang. Tel: 886 2 2709 8340. **Korea:** Sinsegi Media Inc. Jung-Won Suh. Tel: 82 2 313 1951. Fax: 82 2 312 7535. **Dubai:** Iceberg Media. Ivan Montanari. Tel: 00 97 143 90 89 99. ivanmontanari@hotmail.com **India:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel. Tel: 9122 22 87 57 17. marzban@media-scope.com **Tailandia:** Dynamic Vision, Vatcharaporn Mungkeekarn. Tel: 662 938 61 98

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. **Impresión y Encuadernación:** REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12,7 Pol. Ind. Can Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17209-92 Printed in Spain
Super juegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ESTAMOS EN EL AIRE



Sólo hay que echar un rápido vistazo a los contenidos de **Xtreme** para ver claro que la nueva generación de los videojuegos está fundamentada en el exceso. ***Def Jam Icon***: enormes estrellas del hip hop interactuando con enormes escenarios vivientes para demoler a golpes al contrario, en gráficos tan realistas y sobredimensionados que hasta los marcadores de la pantalla desaparecen, difuminándose su importancia. ***Resistance***: el armamento pesado llevado a las últimas consecuencias, o el disparatado y excesivo arsenal de *Ratchet & Clank* desprovisto de humor y estética de amable cartoon. ***Motorstorm***: el juego de rallys más sucio de todos los tiempos, en un equilibrio perfecto entre el naturalismo y la violencia apabullante de la velocidad competitiva. ***Final Fantasy XII***... demonios... el último *Final Fantasy*: más de todo lo que ha hecho grande a la saga rolera más sobredimensionada y elefantiásica de la historia. Hasta nuestro viaje a Las Vegas participa de esa dinámica excesiva: Las Vegas, todo falso, todo grande, todo monstruoso.

Pero en **Xtreme** también nos gustan los juegos pequeños, modestos. Nos gustan las portátiles, los juegos antiguos sin demasiadas complicaciones, los estudios independientes y las buenas ideas que dan pie a títulos concisos y brillantes, no a mastodontes insensibles. Y también nos gustan las explosiones sensoriales que nos anestesian durante semanas, por supuesto. Nos encanta la reciente tendencia (***Lost Planet***, ***God of War II***) de que los juegos se limiten a una sucesión enloquecida de *final boss*. Nos encanta que la Nueva Generación demuestre por qué lo es. La pregunta es... ¿habría alguna manera de que en el mercado se alternaran con justicia las sensaciones extremas con los juegos modestos?



V.1

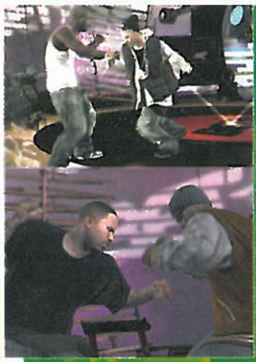
xtreme

SUMARIO

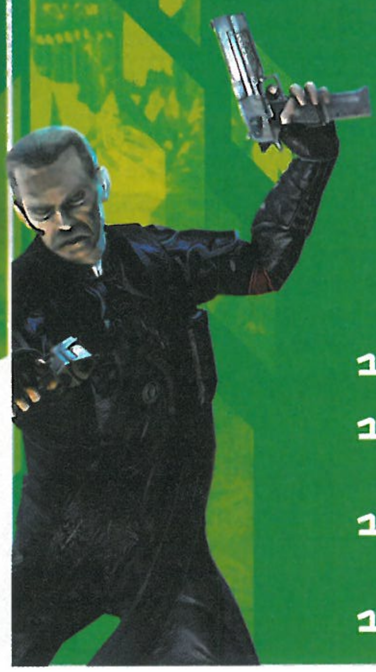


173
MARZO 2007

Combates uno contra uno y Hip-Hop vuelven a unirse en la nueva entrega de la saga Def Jam, subtitulada Icon. Una nueva forma de entender los juegos de lucha en la nueva generación que os contamos antes que nadie. Además, otros esperados juegos como Jericho, Juiced 2 o Two Worlds...

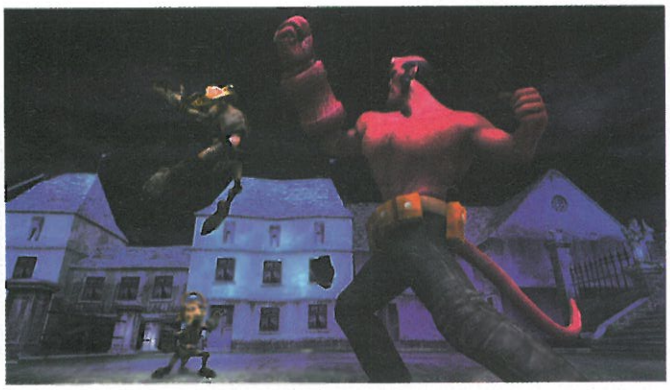






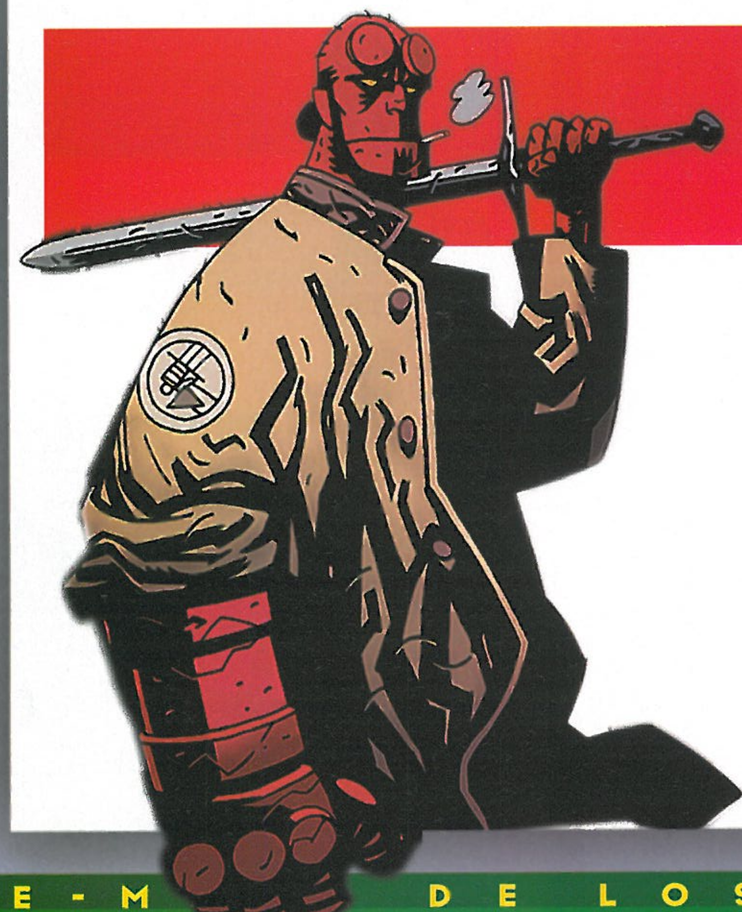

La isla esconde un secreto. Descúbrelo con Vodafone live!
Descárgate en exclusiva en tu móvil Vodafone live! el videojuego "Perdidos" y vivirás toda la emoción y las aventuras de esta serie. Sobrevive a las trampas y descifra el misterio que se esconde tras la corporación Dharma.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos
o envía JUE PERDIDOS al 521
Recuerda que sólo pagas 50 cents. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
SAMSUNG
Vodafone live!
vodafone
vodafone
gameloft
PERDIDOS
TOUCHSTONE
TELEVISION







MINUCIOSO. Así de bien lucen la rojiza musculatura de Hellboy y su impresionante mano de piedra en las consolas de nueva generación, ambas cuidadosamente reproducidas para que ni el fan más tiquismiquis pueda ponerles pegas_



HELLBOY
KONAMI INVOCA AL DIABLO

_CHAIKO

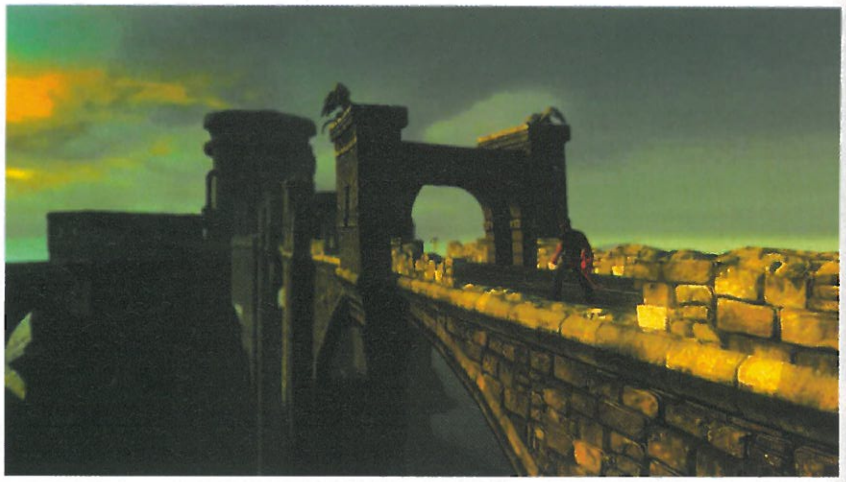
LA OBRA MÁS POPULAR DE MIKE MIGNOLA VA A DAR EL SALTO TANTO A PSP COMO A PS3 Y XBOX 360 DE LA MANO DE KONAMI Y KROME STUDIOS, Y LO HACE DE LA ÚNICA FORMA POSIBLE: A GUANTAZO LÍMPIO.

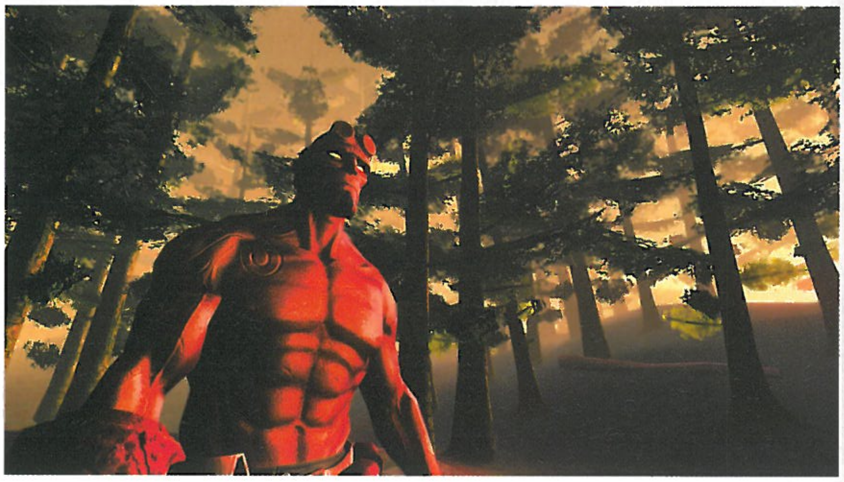
Konami lanzará a lo largo de 2007 la adaptación al videojuego de **Hellboy**, clásico cómic editado por **Norma Editorial** en España, y que gracias a la adaptación fílmica de **Guillermo del Toro** no necesita grandes presentaciones. De hecho, es el éxito de la película el que provocó el interés en desarrollar un nuevo juego basado en el personaje, tras el olvidado *Asylum Seeker* de hace unos años. El juego está siendo programado para **PlayStation 3**, **Xbox 360** y **PSP**, y entre sus mayores atractivos hay nada menos que seis niveles por los que mover a Hellboy arreando guantazos a todo tipo de criaturas del inframundo en entornos altamente destructibles. La posibilidad de destrozar los escenarios va más allá del barbarismo interactivo y las demostraciones grandilocuentes de efectos de partículas, y es que pretende añadirle un ligero componente estratégico al juego. Por ejemplo, tumbando un muro de un mamporro para que divida en varios grupos pequeños un ejército de enemigos. En cualquier caso, el *leit motiv* del juego es la lucha, y para que ésta resulte más asequible se está desarrollando un sistema sensible al contexto, adornado con gráficos plagados de iluminación avanzada y detalladas texturas. Para adoradores de iconos satánicos.

E-M DE LOS RUMORES

//HÉROES DE VIDEOJUEGO_ La série Héroes, emitida por SciFi en España, se ha convertido en el gran éxito del año televisivo, y a pesar de no haber concluido aún su primera temporada, ya se habla de un posible videojuego basado en ella.

//TEKKEN TRÁNSFUGA_ Primero fue Virtua Fighter 5 el que se unió a los futuribles de 360, y ahora se rumorea que Namco podría estar trabajando nada menos que en una versión de Tekken 6 para la consola de Microsoft.

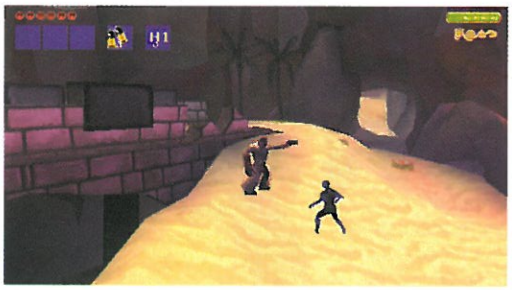


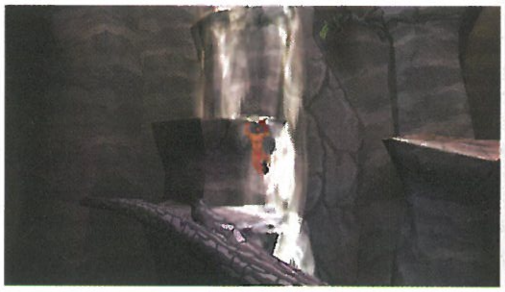


HELLBOY JR. Bajo estas líneas, Hellboy se pasea por la pantalla de PSP. Más pequeño, sí, pero igual de contundente que en las consolas mayores_











¿GRAVEDAD? ¡AL 50%!

_CHAIKO

El modo multijugador de Halo 3 promete ser configurable hasta la extenuación, llevando al extremo lo visto en cualquier otro shooter. Una de las opciones que ha trascendido es nada menos que la posibilidad de configurar la gravedad del entorno, lo cual da una idea de hasta qué punto será imposible llegar a aborrecer un juego llamado a convertirse en el rey del multiplayer como ya lo fue su antecesor. Las peleas aéreas a golpe de lanzacohetes estarán a la orden del día.



UN ESPERADO REGRESO

_CHAIKO

Según afirma un trabajador de Sony Liverpool, actual nombre de la antigua Psygnosis, una nueva entrega de su saga de conducción destructivo-futurista WipEout, podría estar en desarrollo para PlayStation 3, con la vista puesta en extraer el máximo partido del Sixaxis. Además, se especula con un espectacular modo multijugador y la ya habitual descarga de nuevos contenidos a posteriori. Esperemos que la saga recupere el éxito que perdió con PS2.

SQUARE ENIX EN XBOX 360

_CHAIKO

Hiromichi Tanaka, productor de Square Enix, confirma que está trabajando en un título que aparecerá simultáneamente en Xbox 360 y PC, nada menos que un MMORPG que probablemente utilice el aclamado Unreal Engine 3. Aunque no se haya confirmado aún, es posible que se trate de una exclusiva temporal y el juego, aún sin nombre, acabe por aparecer también en PS3.

//NO PEGUES A LOS ANIMALES_ Parece ser que tras el estreno de la película en Japón, hacia finales de año podría aparecer una nueva entrega de Animal Crossing, en esta ocasión destinada a Wii y su laureado sistema de control.

//INSTINTO ASESINO_ Rare podría estar trabajando en una nueva entrega, la tercera, de su añorado Killer Instinct. Destinado a Xbox 360, es de esperar que técnicamente quite el aliento como sus anteriores entregas hace más de diez años.

MONDO PIXEL

_JOHN TONES

PAPEL MOJADO

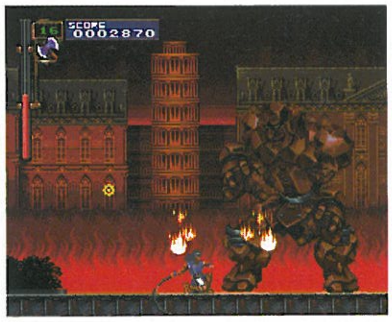
Entre los muchos desplantes que se nos lanzan en los foros virtuales por el pecadillo sin importancia de estar más fibrados que nuestra competencia, uno me resulta especialmente chocante: las revistas en papel estamos anticuadas con respecto a las webs sobre videojuegos, donde todo es gratis y la noticias sobre el sector se reflejan de forma inmediata, casi a tiempo real. Ambas cosas son ciertas, y yo añadiría incluso la inefable, constructiva sólo en ocasiones, pero siempre interesante interacción con los lectores.

Yo prefiero, sin embargo, y sin entrar en chulerías propias de cada medio, el papel. Aparte de lo obvio (es decir, la facilidad de conservación, que un día va a petar Internet y vamos a llorar, pero con razón), las revistas tienen una aproximación muy física a la estética de los videojuegos. Me encanta, como a cualquier jugador, la vertiente gráfica de cada título, y las revistas ofrecen instantáneas, momentos de gloria congelados que una web no puede imitar. *«Oiga, pues en las webs hay tantas (o más) capturas de los juegos que en una revista»*. Sí, pero el papel ofrece una tangibilidad, una textura incluso de la que carecen las webs. Acostumbrados nuestros ojos al hipnotizante exceso de brillo bidimensional de los monitores, cada vez que veo una captura en una web le veo el truco a los videojuegos: deslumbran los polígonos, cantan las texturas, el código hace un simbólico calvo en los morros del espectador. En cambio, por algún motivo, la trampa funciona sobre el papel: los colores, más apagados, camuflan las carencias de los juegos; los polígonos se funden con los decorados; la suspensión de la incredulidad, pertinente para hacer que los engranajes de cualquier fantasía giren, funciona con mucha más efectividad. El papel, independientemente de cuestiones gremiales, desprende olor, se palpa y cruje cuando se pasa página. Y en un mundo como éste, en el que construimos mundos virtuales, uno tras otro, sin un triste soporte físico que colocar en nuestras estanterías, las revistas suponen un agradable indicio de imperdurabilidad.



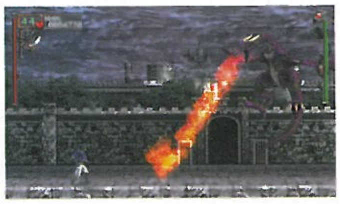


CATORCE AÑOS OS CONTEMPLAN La fidelidad al original es total. Comparad estas dos pantallas.







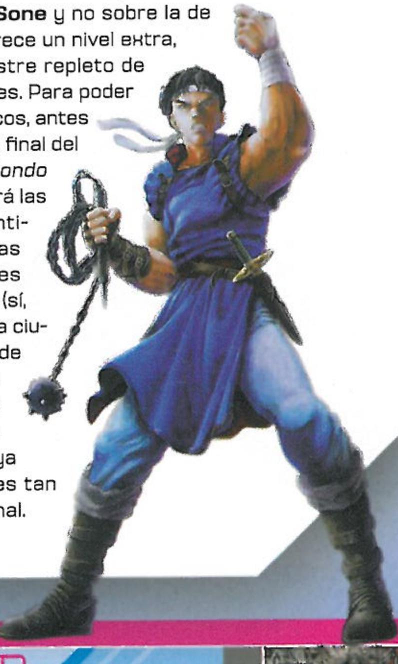


KONAMI RECUPERARÁ EL MÍTICO DRACULA X: RONDO OF BLOOD EN UN REMAKE PARA PSP QUE INCLUIRÁ EL JUEGO ORIGINAL DE PC ENGINE Y...TACHÁN, TACHÁN... ¡SYMPHONY OF THE NIGHT!

_NEMESIS

CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES

El productor de la saga *Castlevania*, **Koji "Iga" Igarashi**, lidera este proyecto que contará, una vez más, con los barrocos diseños de **Ayami Kojima**. **Castlevania: The Dracula X Chronicles** no llegará a Europa hasta finales de año (se habla de un lanzamiento en EE.UU. hacia el mes de septiembre), pero **Konami** ya ha desvelado algunas imágenes y un vídeo de la primera fase, en la que se aprecia la fidelidad hacia el **Rondo Of Blood** original, adaptado a **PSP** en forma de 2'5D poligonal, al estilo del *Ultimate Ghosts'N Goblins*. Los mitómanos de *Castlevania* llevaban lustros soñando con la posibilidad de disfrutar en occidente con *Dracula X: Rondo Of Blood*, todo un clásico para **PC Engine Super CD-ROM** que jamás había salido de su Japón natal desde su lanzamiento en 1993. De hecho, y como todos los fans saben, el monumental **Symphony Of The Night** de **PSone** (se cumplen diez años de su lanzamiento) no era sino una secuela de *Rondo Of Blood*, y por ello **Konami** ha querido incorporar dos extras muy especiales en este UMD: además del *Rondo Of Blood* original de **PC Engine**, se va a incluir un port directo de *Symphony Of The Night*, al que **Igarashi** ha prometido añadir algunas sorpresas, de las que de momento no ha soltado prenda. Eso sí, ya ha garantizado que trabajan sobre la versión **PSone** y no sobre la de **Saturn** que, pese a ofrecer un nivel extra, era un completo desastre repleto de tramas y ralentizaciones. Para poder acceder a los dos clásicos, antes será preciso superar el final del *remake* poligonal de *Rondo Of Blood*, que conservará las mismas señas de identidad que el original: rutas alternativas, homenajes al universo *Castlevania* (sí, aquí también aparece la ciudad del *Simon's Quest* de **NES**) y doncellas para rescatar de las garras de Drácula. Y por cierto, la banda sonora, como ya muestran los vídeos, es tan soberbia como la original.



WEB DEL MES

WWW.CASTLEVANIADRACULASCURSE.COM

Aún esquelético de contenidos a causa del secretismo con el que se conduce la producción, Project 51 acaba de abrir un blog para informar sobre los avances de la prometedora película de animación basada en Castlevania III: Dracula's Curse. Por allí se pasarán los dos máximos responsables del film: el guionista Warren Ellis y el dibujante James Jean. De momento, están pidiendo portfolios de artistas que quieran trabajar en la producción. Ya tardas en mandar unos cuantos monigotes con colmillos.




SÓLO LOS MEJORES LLEGAN A PLATINUM
PlayStation 2
GOD OF WAR
Platinum
Lo Mejor de PlayStation 2
19,99€*
EL MEJOR JUEGO DEL AÑO A UN PRECIO INMEJORABLE
Juego del año 2005
Premio de la Redacción 2005
PlayStation 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
Juego del año para PS2
Mejor aventura de 2005
Play
DESCUBRE
Platinum
Lo Mejor de PlayStation 2
LA COLECCIÓN
*PVP recomendado
www.playstation.com
God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment of America, Inc. ©2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
and PlayStation are registered trademarks and " " is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

CONFESIONES DE UN CASUAL

_NACHO VIGALONDO

PALO Y ZANAHORIA POR 70 EUROS

Las recopilaciones de juegos de recreativas no molan. Tengo los recopilatorios de Capcom Classics para la PSP y a los pocos minutos jugando me derriba una horrible revelación: los juegos para soporte doméstico están diseñados para ser acabados tarde o temprano. Las máquinas recreativas están diseñadas para no ser acabadas nunca.

Intentando aguantar tres saltos en el Strider, o recibiendo todas las hostias del mundo en el Street Fighter me doy cuenta de que, de un tiempo a esta parte he sido adocenado, aturdido por técnicas de anti-entrenamiento, y podría ser vencido sin dificultad por el niño que había en mí (en cuántos sentidos, virgen maría, en cuántos sentidos). ¿De qué me sirven mis veinte horas en San Andreas si no duro ni cinco minutos en el Bionic Commando?

Lo que es evidente es que, de hace veinte años para acá, ha habido varias reformulaciones en el diseño de la dificultad del videojuego medio, y casi siempre con el mismo lema: cuanto más tiempo esté el usuario jugando, mejor. Esto es lo que lleva a tanto título a suavizar su curva de aprendizaje al máximo y evitar nuestra frustración.

Aunque (y ahora llega la teoría conspiratoria del mes)... ¿Y si hay juegos diseñados para hacernos creer que estamos siendo cada vez mejores jugadores, cuando en realidad es el juego mismo el que se está adaptando a nuestras torpes manos? Lo he llegado a pensar con Lost Planet y con el Wipeout de PSP: ¿De verdad he hecho yo eso? ¿De verdad he llegado hasta aquí? ¿O es la Máquina la que me quiere tener satisfecho y deseoso de seguir adelante? ¡Como esos trileros que te dejan ganar dos y a la tercera te despluman!

Solo que aquí te despluman primero.





_CHAIKO

BLACK VS SIGMA
ALGO MÁS QUE UN REMAKE

YOSUKE HAYASHI, MÁXIMO RESPONSABLE DE NINJA GAIDEN SIGMA PARA PS3, COMENTA ALGUNAS DE LAS CLAVES EN EL DESARROLLO DEL REMAKE DE NINJA GAIDEN BLACK

Ninja Gaiden es uno de los clásicos de **Xbox**, y **Ninja Gaiden Black** su versión definitiva, corregida y aumentada, y el trabajo más refinado del **Team Ninja** de **Tomonobu Itagaki**. Los usuarios de **PS3** recibirán, en algún momento de 2007, **Ninja Gaiden Sigma**, *remake* del propio **Ninja Gaiden Black** irá más allá de la simple recreación. Cuando el desarrollo del juego se encuentra al cincuenta por ciento, **Hayashi** ya adelanta que el juego hará uso del disco duro para eliminar completamente las pantallas de carga, y utilizará la Playstation Network para crear un *ranking* mundial, además de detallar datos de cada jugador, estando otro tipo de usos todavía por definir (en **Xbox**, sin ir más lejos, llegó a haber contenidos descargables e incluso torneos). En la parte técnica, **Hayashi** y su equipo se han acostumbrado ya a la programación de **PS3**, y esperan crear el mejor juego de acción de la consola. Yendo más allá de la reutilización de lo visto en **Xbox**, han depurado el sistema de lucha, y todo lo demás se ha creado partiendo de cero específicamente para **PS3**, con un aspecto gráfico a la altura de la consola, nuevos enemigos y un nuevo personaje jugable. Por otro lado, **Hayashi** se alegra de los rumores de una versión para **360** de ***Ninja Gaiden Sigma***, pero no aporta nada que cambie su *status* de rumor a noticia. Sin duda, un juego más que prometedor.

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON
HD PRECOMPUTER GAMES EMULATOR

_NACHO VIGALONDO Y EUNICE SZPILLMAN

GÉNERO
EMULADOR
COMPAÑIA
DVD ROM
DESARROLLADOR
POCH OH; GAMES
JUGADORES 1 A 6
JUEGOS 199
NIVELES DIFICULTAD
UNO POR CADA
TEXTO DOBLAJE
CASTELLANO/INGLES/ITALIANO/FRANCES/PORTUGUES
GRABAR PARTIDA
EHHH?



Cuando nos dijeron que el catálogo de **PS3** iba a exprimir al máximo las posibilidades de los nuevos televisores de alta definición, pocos nos imaginamos hasta qué punto esto iba a ser verdad. ***HD Precomputer Games Emulator Extravaganza*** es, tal y como la promoción adelantaba, un juego que no podía existir con los viejos televisores, ya que su interface se basa en la ausencia de culo de los nuevos.

HDPGEX es un simulador de juegos de mesa que incluye un taburete bajo (hay varios modelos con diferentes medidas) sobre el cual reposar tu televisor hasta alcanzar la horizontalidad plena y poder usar la pantalla a modo de tablero. A partir de ahí, el surtido de juegos de mesa que este emulador puede adaptar a la pantalla de tu televisor HD, y la compañía de uno o más amigos o parientes, de nueve a noventa y nueve años, pueden resolver cientos de miles de tardes lluviosas. También incluye un auténtico cubilete, varios dados, fichas de ajedrez, damas, parchís, oca, backgammon... todo inalámbrico y hecho con PVC de primera calidad.

El único problema que hemos detectado es que, a las veinte horas de juego, la superficie del televisor puede verse afectada por los continuos golpes de las fichas y los dados. Aunque la compañía no se responsabiliza, han anunciado la aparición, para esta primavera, de una pantalla protectora (al estilo de las de consolas portátiles) con la que, dicen, podrás jugar durante meses y meses antes de sentirte gilipollas.



PS3 DE CINE
A CABALLO REGALADO...

_CHAIKO

LA CONSOLA DE SONY SE HA HECHO ESPERAR, PERO YA QUE LLEGA TARDE, LO HACE CON UN REGALO DEBAJO DEL BRAZO PARA LOS PRIMEROS EN HACERSE CON ELLA



Ya mismo, el 23 de Marzo, llega a Europa, España incluida, la esperada nueva consola de **Sony**, y al igual que en otros territorios lo hace con una película en Blu-Ray de regalo. A los europeos nos ha tocado nada menos que **Casino Royale**, otro clásico más dentro de la interminable saga protagonizada por **James Bond**, y uno de los grandes éxitos de taquilla del pasado **2006**, que **Sony** hará llegar nada más y nada menos que al primer medio millón de usuarios que se registren en la **Playstation Network**, la red *on-line* de Sony, en la que además encontrarán otro regalito en forma de **Gran Turismo *HD***. Con esta maniobra **Sony** pretende, por un lado, agradecer la confianza de los compradores, ya que no es fácil apostar por un *hardware* en su salida, y por otro, ayudar a saborear un poco más los ansiados 1080p que soporta el formato Blu-Ray, del que **Playstation 3** es su máxima valedora. Recordemos que **Sony** ya hizo lo mismo con los primeros compradores de **PSP**, a los cuales hizo llegar en su día el UMD de **Spider-Man 2**. Hermoso detalle.

A nosotros nos hubiese gustado más que viniese con Pasado de Vueltas, como en EEUU, pero tampoco vamos a hacerle ascos a James Bond

HEADSHOT

_MARTA PEIRANO

DIME CÓMO JUEGAS

Olvídense de los horóscopos y la carta astral: para conocer la personalidad de un hombre hay que verle jugar a su juego de estrategia favorito. No sólo agradecerá un interés genuino en una actividad que no comparte con el sexo opuesto desde tercero de la EGB, sino que nos proporciona una ventana abierta a sus miedos, sus miserias, sus aspiraciones y su corazón. Y a sus contraseñas, pero eso ya es otra historia. Si las cosas no salen como debieran, cada uno de esos seis dígitos podría resultar vital.

En una partida de Go se puede intuir la estructura cerebral de dos jugadores mirando los dibujos que se forman sobre el tablero. En una campaña militar, podemos analizar la manera de desplegar fuerzas, manejar recursos y afrontar las crisis de nuestro futuro amante. Un jugador que se agazapa y espera tranquilamente a que llegue el enemigo es vago, hiperactivo y cobarde. Normalmente no sabe perder y tratará de follarse a tu hermana en cuanto le des la oportunidad. Un hombre como Dios manda reparte sus fuerzas con elegancia, sin apostar todo a la misma carta, se preocupa por los caídos y es generoso en la victoria. La mascota, si la hubiese, nos proporciona información importante sobre su personalidad social. Si su juego revela quién es, su mascota nos dice cómo le gustaría ser. Dentro de la gama de posibilidades -tigres de bengala, dragones y osos panda- los más ostentosos suelen mostrar personalidades inseguras, a medio formar. Salvo que escojan un bicho a imagen y semejanza de su propia mascota, en cuyo caso podemos hablar de cierta nobleza y fidelidad.

Pero hay otra cosa. Reconocemos a un buen jugador porque está concentrado, se sabe los comandos de memoria y no mira el teclado jamás. El juego fluye con tensión pero sin sobresaltos. Pero un jugador excepcional es como el ninja que termina con una estocada lateral trasera y no se vuelve para comprobar que está a salvo. No le hace falta: si ha exterminado el problema, lo sabe. Si no, también.

Señoritas, un jugador excepcional suele ser excepcional en muchos sentidos. Y hasta aquí puedo leer.

N O T I C I A S Z E T A

ZETA LANZA WINDOWS VISTA OFICIAL

Grupo Zeta ha puesto a la venta *Windows Vista - Revista Oficial*, coincidiendo con el lanzamiento mundial del nuevo sistema operativo de Microsoft, que promete revolucionar el ocio y el trabajo de los usuarios de ordenadores en los próximos años.

Grupo Zeta ha sido la empresa seleccionada por **Microsoft** para lanzar la edición española de la revista oficial de su nuevo sistema operativo. Esta nueva publicación ha aparecido simultáneamente en 12 países: Gran Bretaña, Estados Unidos, España, Francia, Alemania, Australia, Brasil, Holanda, Bélgica, Portugal y Sudáfrica.

El número de presentación, con una tirada de 120.000 ejemplares, se entrega conjuntamente con las revistas *PC Plus* y *Digital Camera*, también editadas por Grupo Zeta. El número 1 saldrá a los quioscos el próximo 15 de marzo, e irá acompañado de un DVD-ROM exclusivo con programas y aplicaciones informáticas para los compradores de **Windows Vista**.

Windows Vista - Revista Oficial está orientada a sacar el máximo provecho del nuevo sistema operativo de **Microsoft**, que además de mejorar de forma espectacular el rendimiento de los ordenadores, integrará en un solo aparato todas las tecnologías del ocio, desde la cámara fotográfica al equipo de música, pasando por la televisión digital y la consola de videojuegos.

La nueva revista está dirigida por **Luis Jorge García**, que simultaneará su puesto con el de director de *Digital Camera*.



THE ZONE

_IGNACIO SELGAS

SE ACABO EL ESPECTACULO

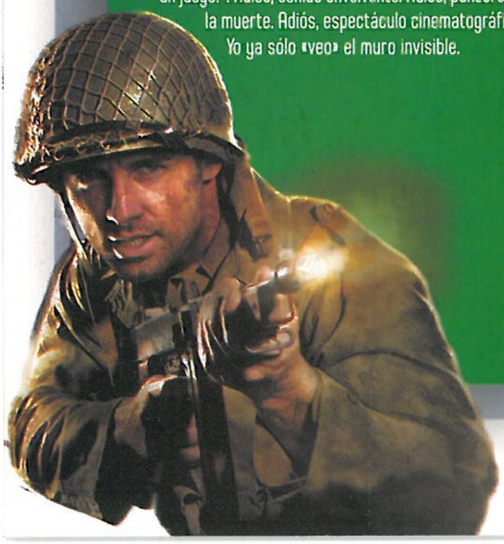
La última vez que choqué con él fue en el Call of Duty 3. Reconozco que me estaba gustando la experiencia de abandonarme a esa especie de railes invisibles con los que se guía al jugador en algunos juegos. Ve por aquí. Dispara a esos. Mira esto. La serie Call of Duty se caracteriza por escenas espectaculares que parecen sacadas de una película de guerra y de las que, de alguna manera, te obligan a ser espectador. Algunos desarrolladores parecen tener cierta tendencia a encasquetarse la boinita de director de cine y aturden al jugador con escenas impactantes, cuidadosamente coreografiadas, donde la libertad de acción es nula o casi nula.

Siempre será mejor que una soporífera cutscene, claro, pero a mí nunca me ha gustado que me lleven de las orejas ni que me tracen caminos demasiado evidentes... sobretodo cuando Half Life 2 hace tiempo que nos enseñó a todos cómo había que hacer las cosas: con sutileza. En Call of Duty no hay mucha sutileza. «¿Quién quiere sutileza? ¡Metamos más cañonazos! ¡Panzers de la muerte! ¡Que exploten hasta las vacas!», pensarán sus responsables.

Y lo cierto es que no está tan mal. El espectáculo está bastante logrado, sobretodo si tienes uno de esos sonidos envolventes que hacen que te tiemblen hasta los dientes, y a uno al rato se le olvida que aquello es poco más que una galería de tiro interactiva. Y entonces ocurre.

Suele pillarte detrás de un seto, en un extremo del mapa. No lo oyes venir, porque está quieto. No lo puedes ver, porque es invisible. Y no te va a dejar pasar, porque es un muro. Un puto muro invisible. Nada te saca más del juego que ver un camino libre y no poder tomarlo porque te lo impide esa especie de plasmación sobrenatural salida del día de más vago del diseñador de niveles más incompetente. Algunas veces les ponen una texturita, algo de mobiliario, intentando que no se note. Otras veces, simplemente, los dejan ahí, flotando, invisibles. Letales. Tus botitas de soldado patearan impotentes el aire y no avanzarás un milímetro, pues has caído en brazos del asesino más letal de todo intento de realismo. No hay suspensión de la incredulidad que resista el ataque de un muro invisible.

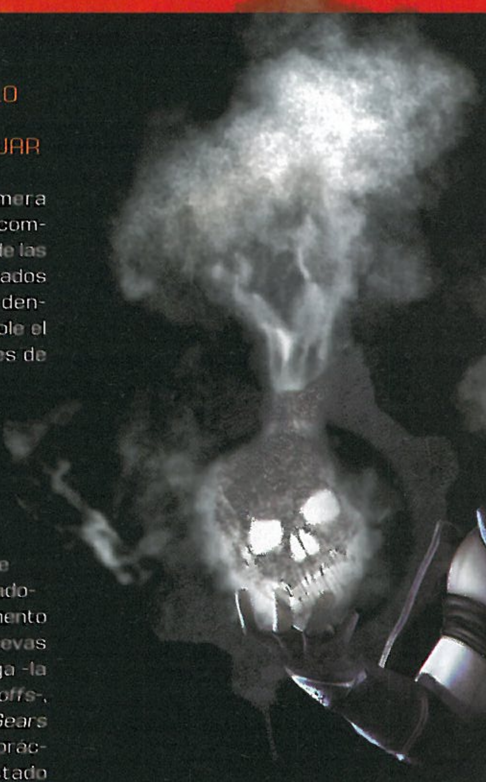
Es como si la caja del juego te saltara de pronto a la cara y se te metiera en la boca gritando «Eh, tío, ¡mira! ¡Sólo soy un juego!». Adiós, sonido envolvente. Adiós, panzers de la muerte. Adiós, espectáculo cinematográfico. Yo ya sólo «veo» el muro invisible.



MORTAL KOMBAT COMO NUNCA LO HAS VISTO

_CHAIKO

ED BOON SE SUBE AL TREN DEL UNREAL ENGINE, Y ES QUE NO SOLO LOS JUGADORES HAN QUEDADO IMPRESIONADOS POR GEARS OF WAR





Desde que en **1992** se lanzase la primera entrega de *Mortal Kombat*, Sub-Zero y compañía han establecido su saga como una de las más longevas y queridas por los aficionados –a pesar de algún que otro batacazo– dentro de la lucha uno contra uno, perdiéndole el respeto a *Street Fighter* y sus versiones de versiones ultramineralizadas, e incluso expandiendo sus horizontes más allá del mero intercambio de mamporros entre dos mostrencos, con ideas tan peregrinas como las de *Mortal Kombat Mythologies* o el más reciente *Shaolin Monks*. Siguiendo los erráticos pasos de la saga cuesta imaginar a qué se refiere exactamente **Ed Boon**, uno de sus fundadores, cuando afirma que ha llegado el momento de romper con la tradición, que tiene nuevas ideas para la próxima entrega de la saga -la octava si no contamos revisiones y *spin-offs*-, y que al ver en movimiento el celebrado *Gears of War* de **Epic** encontró la plasmación práctica de las ideas visuales que había estado barruntando para su propio universo. Tanto es así que el próximo juego de *Mortal Kombat* utilizará la recién adquirida licencia de ese **Unreal Engine 3** que dio vida a las andanzas de **Marcus Fénix** y su Escuadrón Delta, y es posible que las similitudes de las paletas de colores vayan más allá del parecido razonable. «*Nuestro objetivo con este juego, gráficamente, es que resulte sucio, sin que eso signifique malos gráficos, muy oscuro. Cuando vi Gears of War encontré la imagen que estaba buscando, es lo que quiero conseguir. En lo que al juego se refiere, no tendremos tres estilos de lucha, no tendremos los mismos puñetazos y patadas y el mismo esquema de control. Todo se está desmontando, lo estamos reinventando todo desde los cimientos. La presentación visual y la parte jugable y todo lo demás de lo que pronto se hablará serán completamente nuevos para este juego. No será como nada que hayáis visto antes.*» Como no, **Boon** ve también con buenos ojos la posibilidad de crear contenidos descargables, como nuevos personajes o nuevos escenarios. Sean cuales sean las rompedoras sorpresas que tiene preparadas **Ed Boon**, según afirma –con la boca pequeña–, el juego no llegará a las tiendas hasta al menos noviembre de 2008, estando todavía por decidir las plataformas en las que se lanzará.

CHORROS DE SANGRE EN ALTA DEFINICIÓN, ¿ALGUIEN DA MÁS?



XBOX
LIVE.

CLÁSICOS CON MAYÚSCULAS

Dos auténticos clásicos se aproximan a XBLA: por un lado Super Ghouls'n Ghosts, utilizando como base la versión de GBA (inédita en España), con varias mejoras respecto al original. Por otra parte, Treasure prepara nada menos que una versión de Ikaruga, el shooter puzzle que ya conquistó a los jugadores de Dreamcast y Game Cube hace casi un lustro. Imprescindibles ambos.



RARE SE APUNTA A LIVE ARCADE

Tras sus no muy celebrados Kameo y Perfect Dark Zero para XBOX 360, Rare se lanza a la aventura de crear juegos para Live Arcade, y todo parece indicar que se tratará de una nueva franquicia creada ex profeso para la ocasión, aunque también se rumorea que podría tratarse de un remake de JetPac, clásico de cuando Rare se llamaba Ultimate Play the Game.



OBLIVION INFINITO

Como si la maravilla creada por Bethesda no fuese ya lo bastante longeva, se anuncia una nueva expansión, que de nuevo se distribuirá a través del Bazar. Shivering Isles es el título de esta nueva aventura, que promete cerca de treinta horas más de juego, cargadas de nuevos monstruos, y la intrigante posibilidad de ver como el entorno cambia de acuerdo con nuestras decisiones.

CARTELERA DE ESTRENOS ARCADE

XBOX 360 NO HIBERNA

_CHAIKO

¿QUIÉN DIJO QUE HABÍA QUE ESPERAR A PRIMAVERA PARA ENCONTRAR BUENAS NOVEDADES?

Uno pasa el periodo post-navideño recuperando juegos que se quedaron colgados, o aprovechando ofertas. Sin embargo, la alternativa de juego que representa **Xbox Live Arcade** no descansa, y son diez los títulos anunciados cuya aparición es inminente, con alguno de ellos lanzado recientemente, como **Root Beer Tapper** o **Paperboy**, ambos clásicos recuperados de cuando los arcades dominaban el mundo. Entre el resto de títulos anunciados hay un poco de todo: ***3D Ultra Minigolf Adventures*** es lo que se puede suponer por su nombre, un alocado juego de golf con pistas en lugares tan dispares como el Salvaje Oeste, desarrollado por los creadores del estupendo **Assault Heroes**. ***Alien Hominid HD*** es la versión para **XBLA** del conocido juego que mezcla acción y estética de dibujos animados, con la promesa de contenidos exclusivos. **Band of Bugs** será un juego de estrategia, con añadidos como un editor de niveles o la posibilidad de jugar a través de **Live**. ***Castlevania: Symphony of the Night*** no necesita presentación, ya que el clásico de los latigazos antivampíricos de **Konami** es uno de los títulos más deseados de



este 2007. **Catan** es un *remake* del juego de mesa que algunos consideran el Trivial Pursuit de la estrategia. ***Eets: Chowdown*** se trata de una versión remozada de un juego de acción aparecido en **PC**, con multitud de mejoras y añadidos. ***Luxor 2*** es una extraña mezcla de acción y *puzzles*, con ambientación en el antiguo Egipto. Y por último está **Worms**, que ha perdido la coletilla HD con la que se anunció en un principio, y que promete traer todo lo bueno del clásico, con una entrega que al parecer estará a medio camino entre la primera y la segunda de **PC**. Imposible aburrirse y no encontrar algo que se ajuste a los gustos de cada uno.





L O N E C E S I T A M O S E N X B O X L I V E

CABAL

La lista de clásicos arcade es cada vez más generosa en el Bazar, pero por cada uno que aparece, otros diez títulos vienen a la mente de los más curtidos. Cabal, clásico de las demoliciones a base de balazos protagonizado por dos aspirantes a Rambo, pide a gritos una conversión para el orgullo tecnológico de Microsoft, y por la gloria de las partidas a dobles y los piques por coger la mejor arma.







_PLATAFORMA PC
DESARROLLADOR ZANORG.COM
_GÉNERO ARCADE
_PRECIO 0€
_DÓNDE WWW.ZANORG.COM/PRODPERSO/JEUXCHIANTS/

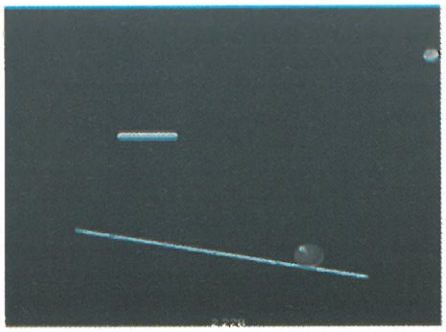
AUNQUE PUEDA PARECER LO CONTRARIO, NO NOS REFERIMOS AL SUPERMAN RETURNS DE 360. NI SIQUIERA AL DE DS. PORQUE ESTOS JUEGOS IRRITANTES SÍ SON DIVERTIDOS. Y ALGO ZUMBONES.

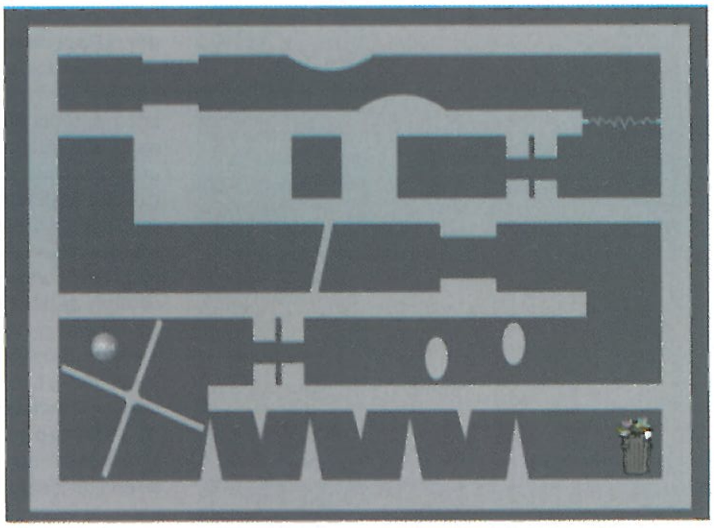
IRRITATING GAMES

_STAN BY

Los habituales leerían el mes pasado nuestro reportaje sobre jugadores ocasionales, y cómo los juegos en flash en la Red han hecho su labor por acercar el videojuego al iletrado electrónico de turno. Lo raro en los centenares de páginas web que ofrecen jueguecillos rápidos de oficina es encontrar destellos de auténtico saber hacer. En **Irritating Games** los hay. No sólo nos lo parece el nombre elegido, dando muy de lleno en la auténtica esencia del juego rápido y superfluo (la necesidad de ser puñetero como él solo... cuánto más puñetero, más tiempo de la jornada laboral por el retrete), sino que, de entre los 27 juegos que la web francesa **Zanorg.com** ofrece, algunos presentan un interés real por los mecanismos del juego de habilidad.

Los hay, como **Game for Secretary** (que obliga a seguir las pulsaciones de un teclado redistribuido) o **Invisible Mouse** (en el que hay clicar sobre una mariposa en un tablero sin poder ver el cursor), que, directamente, retuercen las convenciones informáticas más básicas (parece mentira cuán asumido tenemos lo del Qwerty). También están los que las exploran: **Interville**, muy adictivo y agotador, en el que hay que machacar la rueda del ratón para alcanzar el punto más alto en el menor tiempo posible. Pero los más interesantes son aquellos que ofrecen versiones alternativas de clásicos conocidos: los clones de *Marble Madness*, o pequeños juegos como **Double Pong** (en el que hay que manejar dos palas al mismo tiempo), **Double Game** (versión del *BreakOut* sin ladrillos, pero con un balancín crítico del que no hay que dejar caer una bola) o **Worm Game**, que se complica enormemente cuando hay que conducir al gusano de ángulos rectos por un laberinto redondeado. Más recomendaciones para tu próximo dia gris en el trabajo: **Happy New Year**, el para-bemani **Dancing Michel** (con un cadavérico Jacko), el **Irritating Maze** y su sin arriba ni abajo, o el billar malencarado **Snoukeur**.



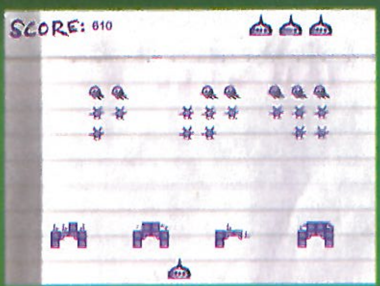


FELIZ AÑO NUEVO Conduce al pobrecito año 2004 hasta la papelera a través de un laberinto entrampado, y sin tocar las paredes_

ES GRATIS

NOTEPAD INVADERS

DIRECCIÓN WWW2.B3TA.COM/NOTEPADINVADERS





Esta tremenda versión de *Space Invaders* tiene varios puntos a su favor para ser uno de los mejores clones que nos hemos echado a la cara desde el principio de los tiempos. Lo que más desarmados nos ha dejado no ha sido su estética de libreta y dibujo a boli, como aquellos juegos para matar el rato que nos marcábamos en las aburridas clases de [añada aquí su asignatura coñazo] en el instituto (con la obvia vuelta de tuerca de que esto no es una carrera de puntos o un *Scattergories* de andar por clase, sino un juego animado). Lo que nos ha dejado locos ha sido su banda sonora, terrorífica, chirriante, como una demencia insana de **The Residents**. Imprescindible.



BAZAR

EL CONSUMO MASIVO E INDISCRIMINADO DE ARTÍCULOS RELACIONADOS CON LOS VIDEOJUEGOS ES UNA DE NUESTRAS PASIONES INCONFESABLES. ÚLTIMA TECNOLOGÍA, CULTURA POPULAR, NOSTALGIA BARATA... EL BAZAR XTREME NO CIERRA_



PON 5.1 EN TU CONSOLA

LOGITECH

Aunque las nuevas tecnologías se están preparando ya para el 7.1, no está mal que alguien como **Logitech** también piense en las almas más humildes. Por eso pone a la venta el sistema de altavoces ***X-540*** con tecnología Matrix Surround, que distribuye una señal estéreo para crear cinco canales y disfrutar de sonido envolvente. También destaca el innovador clip para colocar el satélite central sobre un monitor plano y ahorrar espacio. Todo por un PVP-R de 99'95€.



PROTEGE Y CUIDA TU NUNCHUK Y WIIMOTE

THRUSTMASTER

La compañía lanza una línea de accesorios para **Wii** bajo la tutela de una bella enfermera, Miss T, que guiará al usuario en su manejo. El **T Protect NW** es una protección de 2mm de silicona para *wiimote* y nunchaco. Se vende a un PVP-R de 9,99€ en blanco y negro. Si lo que quieres es tenerlos guardados y ordenados sin cables de por medio, la solución perfecta es el **T-Care NW**. Incluye un par de fundas de silicona y cuatro baterías recargables R6 1600 mah por 14,99€. Por último, el **T-Charge NW** es un cargador de baterías a través de un cable USB para conectar a la consola con un precio recomendado de 24,99€. También hay un pack con **T-Charge NW** y el **T-Care NW**, por 34,99€.

PIXELBLOCKS



<<<<< LA NAVECICA DE GRADIUS ES UNA ADAPTACIÓN DE NUESTRO MUY QUERIDO Y APRECIADO DIRECTOR DE ARTE

SI CREES QUE MERECES UNA CAJA DE PIXELBOXS DE 1200 PIEZAS MIRA EN LA PAGINA 122

Apaga tu consola y tu televisor pero no te desconectes de ese maravilloso universo pixelado. Te proponemos una divertida forma de cumplir con los descansos por cada hora de juego que se sugieren en las recomendaciones en materia de salud que suelen abrir los manuales de los juegos. Qué mejor forma de pasar esos quince minutillos ociosos que haciendo manualidades. Pero no cualquier cosa, sino con **Pixelblocks**, un revolucionario sistema de construcción con piezas tanto en 2D como en 3D. Su inventor allá por 2002 fue **Jay Simmons**, un ingeniero de televisión de Los Angeles que quería plasmar el arte digital pero sin tener que utilizar tecnología alguna, sólo con las manos. La paleta de 20 colores traslúcidos de **Pixelblocks**, permite realizar prácticamente cualquier figura. Para vosotros, adictos al mando, qué mejor fuente de inspiración que la legión de personajes pixelados que han ido forjando vuestra vida de jugón. Mario, Zelda, Sonic, Bubble, Bobble y tantas otras estrellas podrán cobrar forma en tus manos. Puede ser uniendo las piezas para formar un mosaico (hasta puedes pixelizar una foto) o aprovechando las posibilidades de conectarlas en vertical, horizontal o diagonal para obtener impresionantes figuras 3D. **Pixelblocks** se comercializa en cajas desde 250 hasta 2000 piezas.

250 piezas - 8,95 €;
500 piezas - 17,95 €;
875 piezs - 26,95€;
1200 piezas - 35,95€;
2000 piezas - 49,95€

DEFINICIÓN DE KAMIKAZE: «HE VISTO NAVES ARDER MÁS ALLÁ DE ORION». CADA MES, AQUÍ, LO ÚLTIMO Y MÁS SORPRENDENTE DE JAPÓN_

xtreme KAMIKAZE





PROJECT SYLPHEED (XBOX 360)
Game Arts ha abandona el desarrollo horizontal por una mecánica mas parecida a Ace Combat_





SILPHEED: THE LOST PLANET (PS2)
Han pasado siete años, pero sigue siendo una delicia para la vista_



_NEMESIS

SILPHEED

GAME ARTS Y SQUARE ENIX FIRMAN EL ÚLTIMO CAPÍTULO DE UNA DE LAS SAGAS DE CULTO DEL GÉNERO SHOOTER/MATAMARCIANESCO.



_PLATAFORMA VARIAS
_COMPAÑÍA GAME ARTS/ SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR GAME ARTS
_GÉNERO SHOOT'EM-UP
_CONFIRMADO EUROPA NO

La historia de los **Silpheed** es, cuanto menos, curiosa, porque cada entrega ha sido distribuida por un peso pesado de la industria. La entrega **MegaCD** (1993) llegó de la mano de **SEGA**, la de **PS2** (2000) con el sello de **Capcom** y la última, para **Xbox 360**, apareció en el mercado japonés en septiembre de 2006 avalada por **Square Enix**. De hecho, el germen de todas ellas, el sorprendente **Silpheed** de **PC** (1986), fue distribuido en occidente por **Sierra On-Line**, y aún hoy en día sigue impactando por su jugabilidad y calidad gráfica. Y al frente de todas las entregas de **Silpheed** está **Game Arts**, una compañía fundada en 1985, cuyos mayores éxitos de ventas y crítica no pertenecen al género *shooter*, sino al universo RPG, con clásicos del calibre de la saga *Lunar* o los *Grandia*. A pesar de su prestigio en el campo del rol, **Game Arts** siempre ha querido mantener viva la llama de **Silpheed**, una franquicia que los usuarios de consola descubrimos en su día con la majestuosa entrega para **MegaCD**. Nadie podrá rebatirnos si decimos que **SEGA** infravaloró de manera criminal la unidad CD de la **MegaDrive**, con un torrente de cutres producciones FMV. Pero algunas veces nos sorprendió con magníficos lanzamientos como *Final Fight CD* o **Silpheed**, un *shooter* que combinaba el uso de polígonos con escenarios pregrabados. Acompañado de una portentosa banda sonora, dio como resultado un verdadero festín audiovisual que no tendría continuación hasta el 2000. Aquel año, **Game Arts** y **Capcom** recuperaron la leyenda de **Silpheed** en uno de los primeros shooters para la recién nacida **PS2**. ***Silpheed: The Lost Planet*** llegaría un año más tarde a Europa, bajo la distribución de **Swing! Entertainment**, demostrándonos que con los 128 bits de **Sony** había llegado una nueva era para los matamarcianos. Sin dar un segundo de

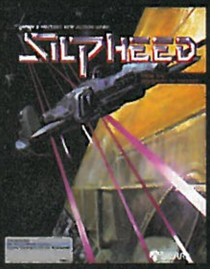




SILPHEED: THE LOST PLANET (2006) Esta pantalla resume los dos puntos fuertes de esta versión: jefazos impresionante y bonitos escenarios_

DE MOMENTO, NO HAY NOTICIAS DEL LANZAMIENTO DE PROJECT SYLPHEED EN OCCIDENTE

SILPHEED NO NACIÓ EN CONSOLA, SINO EN UN PC_



Desarrollado originalmente en 1986 para los PC-8801, el Silpheed primigenio (distribuido en EE.UU. por Sierra On-Line) desafió los límites de los ordenadores compatibles de aquella época para presentar unos gráficos sencillos, aunque sorprendentemente suaves, y una jugabilidad endiablada. Hacía catorce años que no lo veía en movimiento (aún recuerdo aquellas partidas en la redacción de la extinta revista Super PC) y al volver a ejecutarlo, me ha impresionado como el primer día.









PROJECT SYLPHEED (2006) La potencia de la 360 permite combates espaciales que te fundirán la retina_

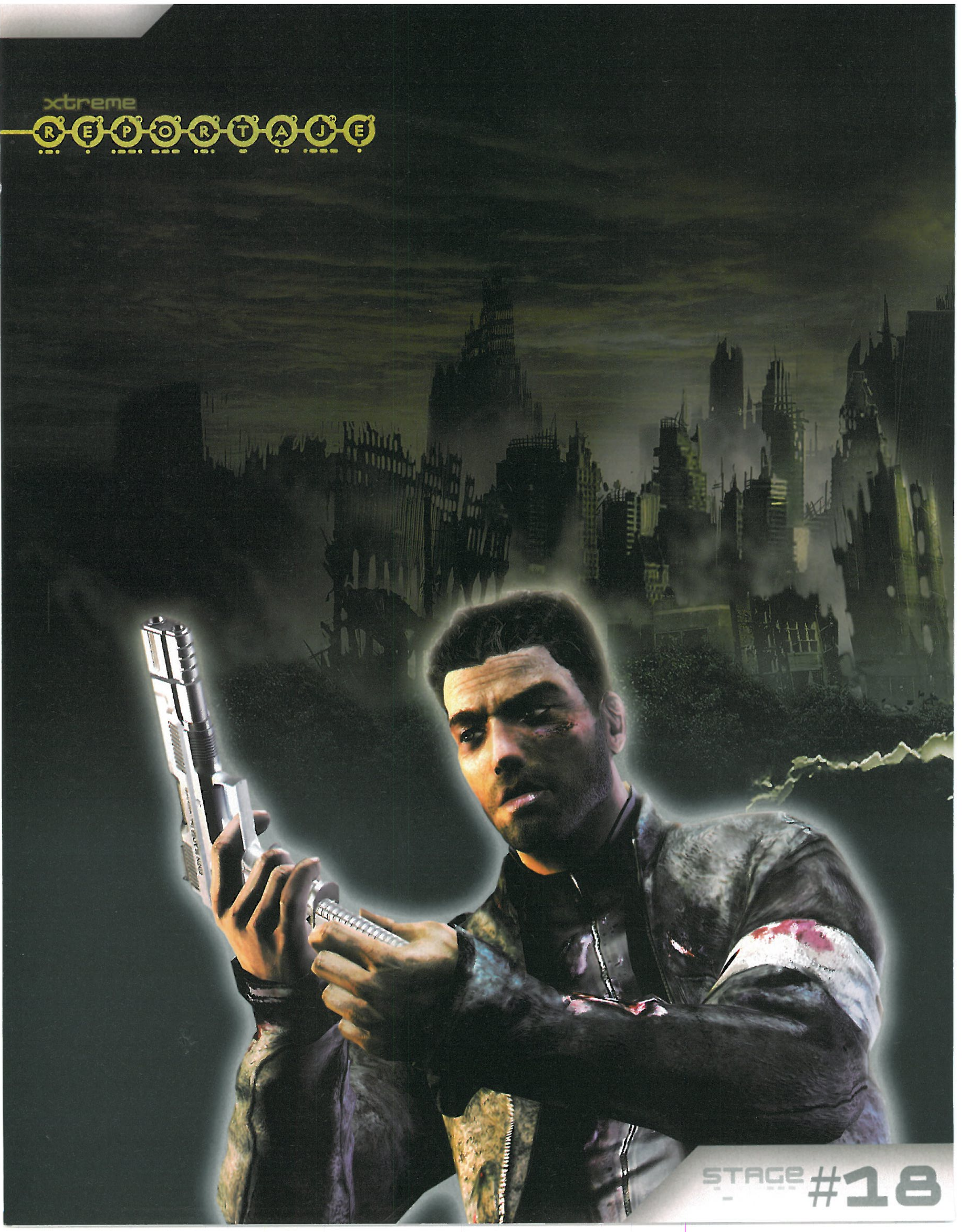
GAME ARTS, SU CREADORA, ES FAMOSA POR SUS SAGAS DE ROL: LUNAR Y GRANDIA

descanso al asombrado jugador, **Silpheed: The Lost Planet** desplegaba todo un desfile de gigantescos jefazos y preciosos entornos, sobre los que podíamos utilizar hasta seis clases diferentes de armas, combinándolas para conseguir la mayor potencia de disparo posible. Y otra vez tuvimos que esperar, nada menos que seis años, para poder disfrutar de un nuevo episodio, en este caso para **XB360**, y con notables cambios. El más llamativo, el cambio de nombre. Esta última producción, lanzada bajo el paraguas protector de **Square Enix** recibe el nombre de **Project Sylpheed**. Por motivos que desconocemos, **Game Arts** ha cambiado la «i» del original por una «y», y no es la única novedad. Por primera vez, se abandona la vista cenital para adaptar una cámara y un desarrollo más parecido a un *Ace Combat* espacial que a los matamarcianos de toda la vida. Vosotros mismos podéis atestiguar, por las pantallas que acompañan a estas líneas, la extraordinaria calidad gráfica de este *shooter* que, de momento, no tiene fecha de aparición en Occidente. Al incorporar toda una trama dramática (con sus correspondientes CGIs), es de suponer que **Square Enix** (famosa por su minuciosidad) se tomará su tiempo para localizar el juego al inglés. De momento, sólo podemos esperar y rescatar de las estanterías las entregas **MegaCD** y **PlayStation 2**. Creedme si os digo que el esfuerzo merecerá la pena.

..game over



SILPHEED (1993) El MegaCD albergó mucha basura, pero también obras maestras como esta. Todo un tesoro para coleccionistas_


xtreme
REPORTAJE
STAGE #18



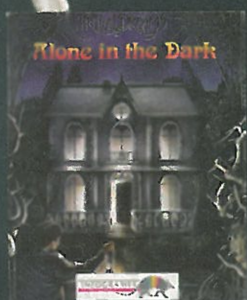
LOVECRAFT POLIGONAL

CON LA PRÓXIMA ENTREGA PARA CONSOLAS DE NUEVA GENERACIÓN CADA VEZ MÁS CERCA, ES HORA DE REVISITAR LA SERIE QUE INAUGURÓ EL GÉNERO DEL SURVIVAL HORROR. UNOS CRÍAN LA FAMA, Y OTROS CARDAN LA LANA.

Suele atribuirse a *Resident Evil* el honor de haber inagurado el género del *survival horror* en los videojuegos. Lo que los consoleros más radicales o los aficionados más despistados no suelen tener en cuenta es que, allá por 1992, un juego de producción modesta sentó las bases de las que el juego de **Capcom** bebería a grandes sorbos hasta empacharse. Se llamaba, claro, **Alone in the Dark** y fue el gran proyecto de un entusiasta programador llamado **Fred Raynal**.

Pero no nos apresuremos. **Alone in the Dark** no fue el primer *survival horror* estrictamente hablando. En 1989, **Capcom** publicó para **NES** el juego *Sweet Home*, al que podría considerarse padre primigenio del género: sus protagonistas quedaban encerrados en una mansión encantada y tenían que escapar como bien pudieran. El componente de terror estaba ahí, pero no dejaba de ser un RPG de perspectiva cenital y mecánica al uso que retorcía las convenciones del género por el camino del miedo. De hecho, **Shinji Mikami** afirmó que ésta fue la auténtica influencia de *Resident Evil*. Que sí, pero no, como veremos. Tampoco fue **Alone** el primero en acuñar el término «*survival horror*» (mérito que sí tiene *RE*, en cuya portada ya se usaba). En cambio, sí fue el primer juego de acción en tercera persona que presentaba personajes 3D. Y unas cuantas cosas más.

Mientras aparecía *Sweet Home* en Japón, **Fred Raynal** (programador de, entre otras cosas, *PopCorn*, conocido clon de *Breakout*) acaba de comenzar a tra-

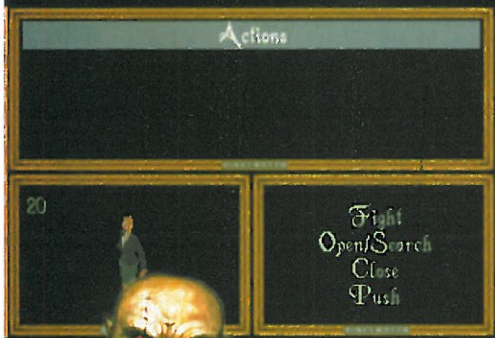


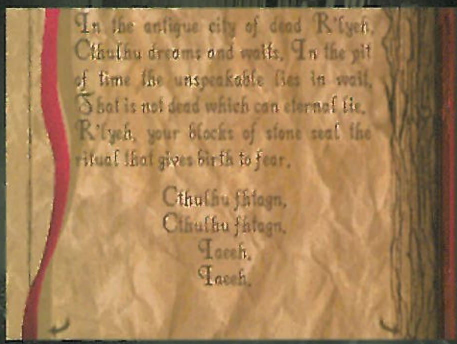


Alone in the Dark (PC)



Alone in the Dark (PC)





DIOSES PRIMIGENIOS La presencia de Lovecraft se veía sobre todo en los libros que iban contando la historia



Alone in the Dark (PC)



bajar para **Infogrames**, y se le encargó un port del plataformas 3D *Alpha Waves*. Empezó a elaborar una herramienta para crear personajes 3D (con los que comenzaba a obsesionarse) y, paralelamente, desarrolló otra que le permitía incluir una cámara en una escena y generar mapas de bits que luego podrían ser coloreados para tridimensionalizarlos. Cuando **Infogrames** presentó un proyecto que giraba en torno a la ausencia de luz, Raynal vió la oportunidad de hacer el juego de zombies que siempre había querido, a raíz de su afición por el cine de **Romero**. Junto con el diseñador **Didier Chanfray** comenzó un proyecto más complicado, y los primeros bocetos derivaron en una competición entre compañeros del estudio para convertir un dibujo 2D en un ambiente 3D. La ganadora fue **Yael Barroz** (con quien **Raynal** acabaría casado) y se formó el núcleo del equipo que consiguió luz verde para el nuevo proyecto en otoño de 1991. A principios del 92 se amplió el equipo y comenzó la producción, y a los pocos meses se obtuvo la licencia de *La Llamada de Cthulhu*, el juego de rol inspirado en la obra de **Lovecraft**. **Raynal** tuvo que prescindir de los zombies (conservando algunos por cariño) y asumir el bestiario del escritor. Lo cual en realidad encajaba a la perfección con la historia y ambientación en los años veinte elegida por **Raynal** (para evitar la electricidad, entre otras cosas). Finalmente, y no sin ciertos altibajos y dudas (Raynal no veía más que errores), el juego fue publicado en noviembre de 1992 y el éxito fue inmediato.

Alone in the Dark, decíamos al principio, inauguró el survival horror en los videojuegos porque sentó las bases estéticas y mecánicas que luego adoptarían las grandes series del género, como Resident Evil o Silent Hill. Además de revisitar lugares comunes del cine y la literatura de terror (un rasgo definitorio del género, de los pocos en los que la temática lo es), el juego creaba varias convenciones esenciales: en primer lugar, usaba el encierro, el aislamiento, como herramienta básica. Los personajes están sólos y desamparados. La sensación de indefensión, además, la refuerza el juego al limitar los recursos al máximo. Las armas son escasas, y la munición o su durabiildad mínima. La sen-

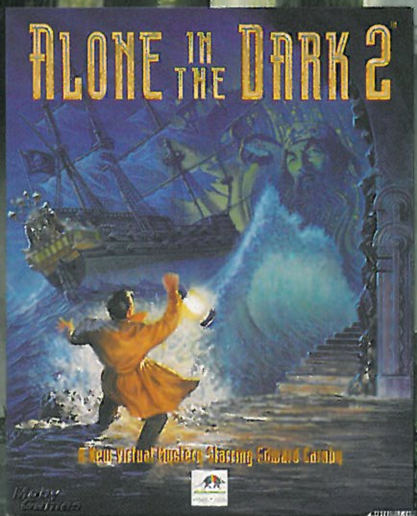


Alone in the dark 2 (PC)



Alone in the dark (PC)

BESTIA PARDA El motor gráfico de Alone in the Dark conseguía una animación asombrosa. El diseñador establecía las posiciones clave, y el motor calculaba las intermedias. Cuanto más potente el ordenador, más posiciones podía calcular y más fluida era la animación. Pero ésta nunca se veía lastrada por una menor potencia_





Alone in the dark 2 (PC)



Alone in the dark 2 (PC)



Alone in the dark 3 (PC)



Alone in the dark 3 (PC)

MULTITAREA Los personajes de Alone in the Dark elegían varias habilidades desde el menú: luchar (con la ya clásica posición de combate estática), buscar y abrir, o saltar. Sí, Edward Carnby saltaba_

sación de vulnerabilidad fue uno de los objetivos de **Raynal**, lo que le llevó a más decisiones acertadísimas, como colocar la muerte (indefectible y definitiva) a la vuelta de cada esquina. Declaró hace unos años para la revista *Edge* que «*cuando el jugador abre su primera puerta, hay un monstruo justo ahí e inmediatamente muere. Cuando cruza su primer pasillo, el suelo se rompe y de nuevo muere. A partir de ahí, estará asustado constantemente*». Pero los recursos para generar terror no quedaban ahí. Los programadores decidieron dar gran peso a la banda sonora, creando temas para eventos concretos (al más puro estilo Hollywood), incluyendo el ataque de monstruos. A veces este tema comenzaba a sonar aunque no hubiera peligro real, lo que aumentaba constantemente la tensión.

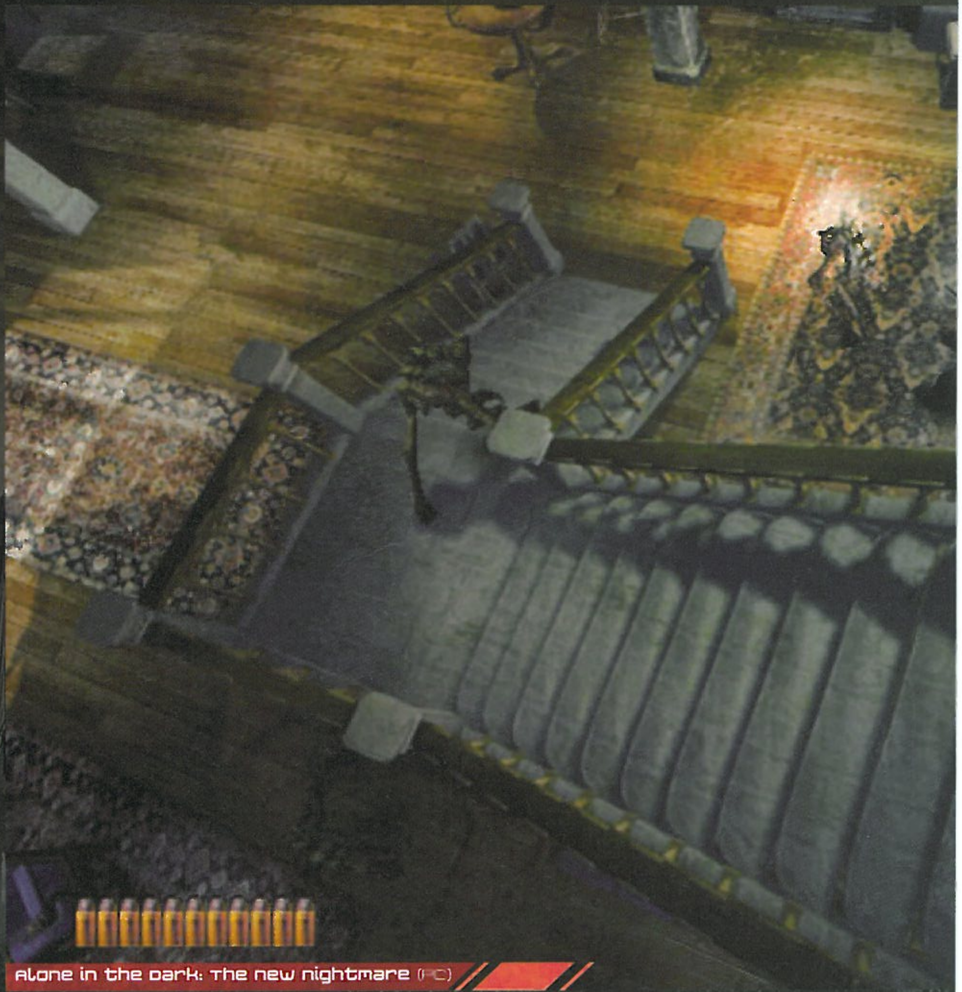
El núcleo del juego eran, además, los puzzles. Muchos enemigos eran invencibles (o casi) y había que agudizar el ingenio para evitarlos (los demonios alados del principio, los zombies y la sopa en el comedor). La acción quedaba, pues, casi eliminada de la ecuación, y la exploración y el acertijo pasaban a un primerísimo plano. Esto, unido a la mecánica de indefensión, la ralentización consciente del ritmo y, sobre todo, el logro más evidente del juego, la colocación de cámaras (fijas en ángulos complicados o imposibles para agudizar la tensión y la sensación de ser observado constantemente), se convirtieron en un corpus que otros estudios adoptaron prácticamente íntegro. Además de proporcionarnos momentos de auténtico horror a los jugadores menos aguerridos.



Alone in the dark 3 (PC)



A TODO COLOR El port de The New Nightmare a Gameboy Color usaba el modo high color de la consola, apenas utilizado, manteniendo el uso de personajes 3D sobre fondos dibujados. Era lo único bueno de la versión



Alone in the dark: The new nightmare (PC)

Alone in the Dark, además, presentaba una historia sólida en torno a la mansión Derceto y el suicidio de Jeremy Hartwood, que entroncaba con la obra de **Lovecraft** -a la que rozaba sólo lo justo y necesario- y a sus personajes que se acercan a poderes cósmicos antiguos más allá de sus capacidades. Y su cordura.

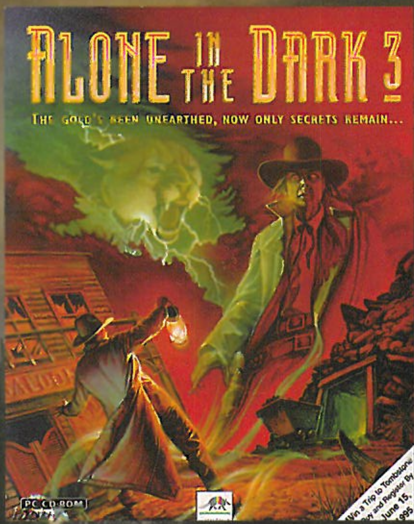
Antes del lanzamiento del juego, **Infogrames** ya había encargado a **Raynal** y su equipo la secuela utilizando el mismo motor gráfico. Esto le obligaba a prescindir de las mejoras técnicas que tenía planeadas (iluminación, escenarios 3D), lo que, junto a una sensación de falta de reconocimiento, le llevó a él y gran parte del equipo a dejar la compañía. **Alone in the Dark 2** se hizo, en cualquier caso, y la acogida fue mucho más fría: el juego, ya desde el comienzo, se volcaba más en la acción. El componente de terror ancestral y casi abstracto se diluía (los monstruos eran piratas zombis de comportamiento gangsteril con metralletas Thompson) y la linealidad aumentaba. En términos generales, La Casa había dejado de ser el enemigo, suplantada por burdos matones, y el éxito del título se resintió. Pese a algún hallazgo, como cambiar el protagonismo a mitad de la historia (el jugador pasaba a controlar durante un tiempo a Grace Sunders, la chica secuestrada que Carnby debía rescatar, con el cambio lógico de mecánicas y estrategia), hay que decir que fracasó merecidamente.

EL PROYECTO DE FRED RAYNAL ACABÓ SENTANDO LAS BASES DE TODO UN GÉNERO.

En 1995, el intento de volver a las raíces se llamó **Alone in the Dark 3**, pero lo fue sólo nominal. El escenario era ahora un pueblo fantasma, Slaughter Gulch -donde un equipo de rodaje había desaparecido-, y los enemigos, nada misteriosos ni ancestrales zombis *cowboys*. Había menos acción y un intento de reencaminar la serie hacia el *puzzle*. Pero, nuevamente, la linealidad se agudizadaba, con alguno de los trucos más zafios hasta el momento, como colocar dos pistoleros en una puerta para evitar la entrada... Misterio sobrecogedor cien por cien, vaya. La vulnerabilidad asfixiante y los guiños de







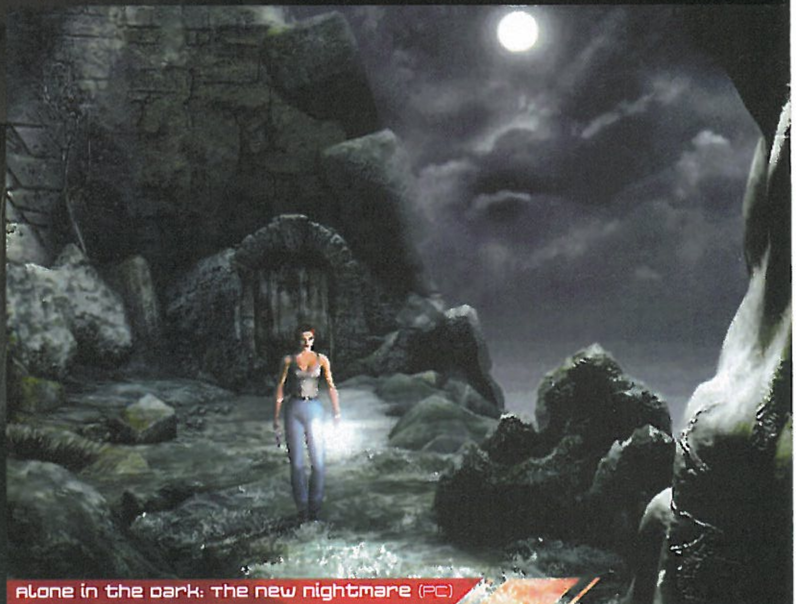


Jack in the Dark (PC)

TERROR 2X1 Jack in the Dark fue un minijuego gratuito publicado para promocionar Alone in the Dark 2, en el que la niña Sunders quedaba atrapada en una juguetería. Puzzle 100%_



Alone in the Dark: The New Nightmare (PC)



Alone in the Dark: The New Nightmare (PC)

terror clásico, elegante y atenazador del primer juego (aquella sala de baile llena de fantasmas que comenzaban a danzar) quedaban lejos.

Tras un largo hiato, y algunos ports de la segunda entrega a consola (en 1996, versiones mejoradas para **Sega Saturn** y **PsOne**), se retomó la serie con ***Alone in the Dark: The New Nightmare***. Desarrollado por **Atari** y **Darkworks**, el juego se publicó en 2001 y fue otro intento de volver a la esencia de la primera entrega. Aunque se nota la intención, lo cierto es que acaba tomando más elementos de *Resident Evil*, además de realizar una modernización que la aleja de la continuidad de la serie: no sólo se ambienta en tiempos más recientes, sino que Carnby - más joven, más fornido, con gabardina de cuero - tiene poco que ver con el original. En cualquier caso, sí hay una vuelta a la mansión que espera, amenazante, a ser explorada. Los protagonistas quedan aislados en Shadow Island, y han de resolver el misterio en torno a la familia Morton y su palacete.

The New Nightmare presenta un par de gimmicks agradecidos, principalmente el uso de la luz: los personajes emplean una linterna para resaltar objetos útiles y, sobre todo, espantar algunos enemigos. Éstos, no obstante, se alejan definitivamente del horror cósmico y se acercan a un terror más sci-fi, siendo una especie de reptiles venidos de las profundidades de la Tierra. Cierto tono lovecraftiano se deja caer de cuando en cuando, y es ahí donde mejor se percibe el intento de revisitar lo mejor de la serie, además de mantenerse fiel al uso de personajes 3D sobre fondos estáticos (realmente bellos, por otro lado). Sin embargo, el influjo de *Resident Evil* es innegable, desde la mecánica y la estética, a algunas decisiones (como el sistema de guardado). En cierto modo, se cerraba un círculo.

Seis años después aparecerá **Alone in the Dark** en la next-gen, con nueva ambientación: Central Park. Parece que las cosas, definitivamente, han cambiado. Y seguramente sea una buena decisión: volver a buscar nuevos caminos.

DOS PERSPECTIVAS
En The New Nightmare podían elegirse dos personajes, cada uno situado en un punto distinto del palacete. La misma historia desde dos ángulos muy diferentes_

xtreme REPORTAJE

MIDWAY

UNAS INSTANTÁNEAS Con Teresa y Paco de Virgin, dimos varios paseos por Sin City...estooo... Las Vegas.

STRANGLEHOLD

PS3 XBOX 360

EL «JOHN WOO PRESENTS» DEL TÍTULO YA DEBERÍA DAR ALGUNAS PISTAS DE LA ADRENALINA LOCA Y LAS CANTIDADES OBSCENAS DE PLOMO QUE LOS JUGADORES PODRÁN DISFRUTAR EN ESTE SHOOTER FRENÉTICO.



Los fans de **John Woo** con consola de nueva generación pueden estar de enhorabuena. **Stranglehold**, el videojuego que retoma a uno de los personajes más celebres de la filmografía del director chino, el inspector Tequila, está a punto de caramelo. El juego retoma al protagonista de *Hard-Boiled*. Al personaje y al actor: **Chow Yun Fat** ha participado en sesiones de doblaje y captura de movimientos. El nivel completo -de dificultad suavizada para la ocasión- que pudimos probar entre canciones de **Audioslave** y los **Black Crowes**, nos dejó muy impresionados. La historia no guarda relación con el film más que a nivel de personajes, y la acción de la demo transcurría en una recreación del Museo de Historia de Chicago en la que todo, desde las vitrinas a los mármoles de las columnas, era destruible. Lo que **Mid-**



_STAN BY

LAS VEGAS: CAPITAL DEL JUEGO, EL VICIO, EL PECADO Y TODAS ESAS COSAS QUE TANTO NOS GUSTAN. SE NOS OCURREN POCOS LUGARES MÁS IDÓNEOS PARA PRESENTAR LA OFERTA DE NUEVOS TÍTULOS DE UNA COMPAÑÍA. ASÍ DEBEN PENSARLO TAMBIÉN EN MIDWAY, YA QUE SU GAMER'S DAY, EL EVENTO EN EL QUE PRESENTARON EL PASADO ENERO LOS JUEGOS QUE TIENEN YA EN LA RECÁMARA PARA ESTE AÑO 2007, HA VUELTO A LA CIUDAD DE CARTON PIEDRA Y PECHOS SILICONADOS DEL DESIERTO DE NEVADA. EN EL HARD ROCK HOTEL, ENTRE DECENAS DE GUITARRAS ILUSTRES Y MÚSICAS DE DISTORSIONES AGUERRIDAS Y BATERÍAS CHUNDA-CHUNDA, PUDIMOS ECHAR UN PRIMER VISTAZO Y ALGUNAS PARTIDAS A ALGUNOS JUEGOS QUE, DE MOMENTO, PROMETEN.

GAMER'S DAY









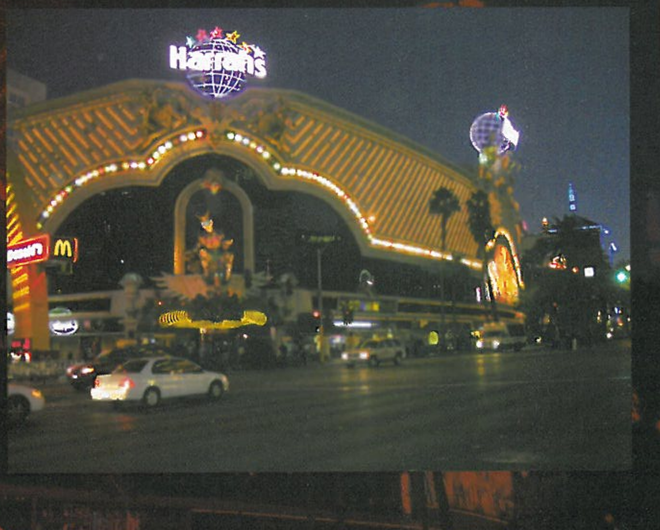
way llama Massive D (por «destruction»). **Stranglehold** se presenta como un juego de acción en tercera persona de controles facilones hasta para un chimpancé, lo que facilita la inmersión en la danza pistolera rápidamente. Lo más espectacular, junto al Tequila Time (un omnipresente bullet time), son los Tequila Bombs: movimientos «John Woo trademark» que el jugador puede desplegar tras llenar un medidor a base de eliminar enemigos. Son tres, de factura abiertamente fílmica y cinemáticas *ad-hoc*. Y quien pronuncie «*Max Payne*» se gana un capón por iletrado.

DE PASEO POR LAS VEGAS

Pocas ciudades deben causar impresiones tan contradictorias como Las Vegas. Pero desde luego merece la pena una visita. Más bien corta, eso sí, porque aparte de casinos interminables, en los que nunca se pone la luz del sol, y hoteles de lujo con aires de parque temático, poco hay que ver. Pechos imposibles hasta donde llega la vista aparte, recomendamos una cena o un concierto en el House of Blues.



VIDA NOCTURNA Si te gusta la noche, Las Vegas no te defraudará: casinos, discotecas, clubs de burlesque, Celine Dion... ay no, eso no.



UNREAL TOURNAMENT

PS3 XBOX 360

EN LAS VEGAS SE CONFIRMÓ EL CAMBIO DE TÍTULO: YA NO SERÁ UNREAL TOURNAMENT 2007, SINO UNREAL TOURNAMENT 3. LA RAZÓN: FINALMENTE, APARECERÁ TAMBIÉN EN PS3.



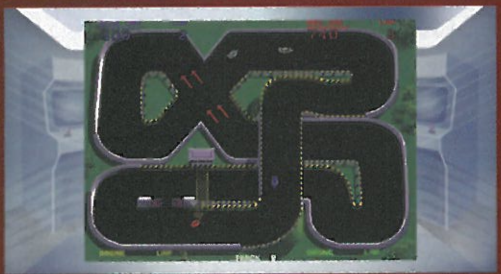




La franquicia de acción multijugador por excelencia llegará, pues, también a las consolas de nueva generación, tanto a **PS3** como **Xbox 360**. Teniendo en cuenta la relativa alergia que le tenemos por aquí al **PC**, fue una pena no poder probar ninguna versión de consola en el *stand* de pruebas del Hard Rock Hotel. Lo que no quita para que el despliegue de poderío técnico que el juego hace al exprimir las posibilidades del *Unreal Engine 3*, su motor gráfico, nos dejara con la boquita abierta y cierta sonrisa bobalicona. Los decorados son asombrosos, sin perder las estructuras simétricas matizadas, y **Epic** ha puesto mucho empeño en dotar de un detalle enfermizo a las armas, en las que la cantidad de polígonos empleados para maximizar la sensación de realismo tiende a infinito. Por lo demás, los veteranos de la serie reconocerán muchos elementos recuperados de entregas anteriores, desde la estructura básica a los vehículos. Destacan estos entre las mejoras introducidas, no obstante, ya que sus funciones se han pulido y definido, además de recibir el lavado de cara de rigor (impresionante el Dark Walker). Además, **Epic** ha introducido una tabla de *skate* que levita (que recuerda sin duda a **Marty McFly** y *Regreso al Futuro II*), que los jugadores pueden usar en cualquier momento para desplazarse por el campo de batalla, agilizando así la vuelta al combate. Que no decaiga.

... Y 6 JUEGOS EXCLUSIVOS PARA PLAYSTATION STORE

PARECE MENTIRA LO GRABADITOS EN LA CABEZA QUE TENEMOS ALGUNOS JUEGOS. ENTRE BARRAS LIBRES DE CERVEZA, MÚSICA HARD-ROCKERA, BELLAS CAMARERAS, BANDEJAS DE SUSHI Y FLAMANTES NOVEDADES, EL TIEMPO VOLÓ CON ALGUNO DE ESTOS CLÁSICOS...



CHAMPIONSHIP SPRINT Lo más parecido a los MicroMachines que teníamos en los videojuegos hasta... bueno, hasta que aparecieron los juegos licenciados. Esta versión de Championship Sprint, con soporte para cuatro jugadores, nos mantuvo un buen rato dando tumbos por los más que conocidos circuitos. Se echa en falta, como era de esperar, el volante del arcade original, pero la conversión es más que decente.



GAUNTLET II Quién no ha pasado horas superando incansablemente decenas de niveles y disparando frenéticamente a fantasmas y otras criaturas en esta maravilla del arcade cenital. Esta versión para PlayStation Store resulta casi impecable, con una opción que nos agrada especialmente: se puede continuar cuantas veces haga falta, pero los marcadores vuelven a cero.



MORTAL KOMBAT II Y hablando de clásicos incombustibles... Parece que el tiempo no ha pasado para él, y la versión que se encontrará en la Store se nos antoja exactamente igual a cómo lo recordamos. Los controles se adaptan bien a la cruceta del Sixaxis, y el juego incluirá opciones para combates on-line (¡acabáramos!), con posibilidad de sesiones privadas protegidas por contraseña.

THE WHEELMAN

PS3 · XBOX 360

VIN DIESEL DESATADO POR LAS CALLES DE BARCELONA...

Nada malo puede salir de una idea como ésta: **Vin Diesel** es un conductor a sueldo con las gónadas más grandes que las de un elefante, y la muñeca capaz de los giros de volante más espeluznantes. Al menos, los que nos declaramos abiertamente fans del mastuerzo más simpático y empático de Hollywood, tenemos fe en que un juego de conducción desenfrenada en el que el protagonista es un *impersonator* digital del susodicho (doblado e interpretado por él mismo), será bueno.

Claro, que si uno tiene una marcada (y carca) sensibilidad por la tierra, tal vez le chirríe algún uso de tópicos españolitos que, a tenor del trailer (lo único que vimos en Las Vegas... nada de demo), el juego hace en su recreación de Barcelona, donde tiene lugar la acción. A quien suscribe, en cambio, la conducción loca y la clara caricatura que se ven en dicho trailer, le parecen una señal de virtudes y bondades. Y claro, luego está **Vin Diesel**. ¿Lo he dicho ya?

HOUR OF VICTORY

XBOX 360





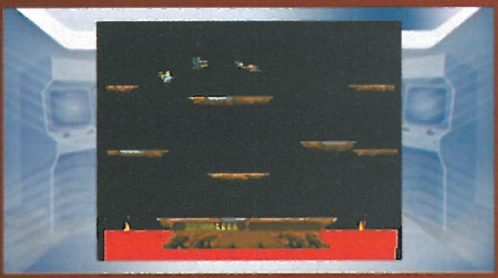
SIN SORPRESAS No faltarán las ametralladoras de rigor con las que derribar oleadas de enemigos. Mi reino por una MG42.

SÍ, EFECTIVAMENTE, OTRO FPS AMBIENTADO EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. ¿LA NOVEDAD?

La novedad, a primera vista, parece fuertemente inspirada por la última entrega de *Commandos*: en **Hour of Victory**, que será publicado en exclusiva para **Xbox 360**, el jugador podrá elegir entre tres personajes con habilidades completamente diferentes: Taggert, un doble agente especializado en infiltración, Blackbull, un francotirador, y Ross, el comando fuerte y aguerrido de turno, con querencia por las armas gordotas. Entre gráficos de nueva generación creados usando también (como *UT3* y *Blacksite*) el Unreal Engine 3.0, el jugador podrá elegir en ciertos puntos concretos de cada escenario con qué personaje acomete el siguiente tramo de la misión. Aquí no hay exclusividades, sino que la decisión táctica corre a cargo del jugador, y las diferencias entre personajes se antojan más perfiladas que en el juego de **Pyro Studios**. Por otro lado, se puede conducir cada vehículo del campo de batalla. En palabras de la gente de **Midway**: *«si puedes verlo, puedes conducirlo»*. La consecución de la misión no depende del uso de carros u otros vehículos, en cualquier caso, pero las opciones están ahí.

La intención de **Midway** con **Hour of Victory** es, pues, dar un nuevo paso adelante en los FPS de la Segunda Guerra Mundial. Veremos cómo se defiende este verano.

TRES PERSONAJES, Y TRES ESTRATEGIAS DE COMBATE DIFERENTES.



JOUST Qué raro era Joust... Éste va a ser uno de los juegos que aparezcan en PlayStation Store y también en Xbox Live. Y es, además, un port prácticamente calcado del original de 1982 de Williams Electronics (quienes parieron otro clasicazo, Robotron: 2084). Los que no conozcan este extraño arcade de plataformas, descubrirán un pequeño delirio con caballeros medievales a lomos de avestruces mitológicas.



RAMPAGE WORLD TOUR Y venga con los clásicos. Clásico reciente éste, en el que el jugador asume el papel de simpático monstruo aniquila-ciudades. Este port tiene soporte, como no podía ser de otro modo, para tres jugadores, de manera que tanto George (el gorilón), Lizzie (la seudo-Godzilla) y Ralph (el licántropo gigante) pueden sembrar el caos y la destrucción al mismo tiempo.



RAMPART Si Joust es rarito, Rampart era, cuando menos, peculiar, con esa extraña combinación de shoot 'em up y puzzle que, a quien suscribe, le ha hecho perder muchas horas bombardeando castillos enemigos y reconstruyendo a velocidad del rayo el propio durante esa versión constructora de Tetris que eran las fases entre andanadas de salvas. Lástima que el control, como siempre con Rampart, se resienta.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Wii

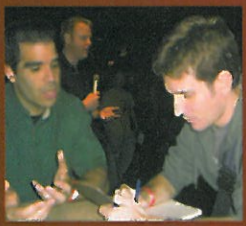
ANTES DE COMENZAR: VE A YOUTUBE Y BUSCA EL TRAILER DE LOS CONTROLES DE ARMAGGEDON PARA WII. ¿LISTO? SIGAMOS.





Tras este avance con hilarantes tintes de teletienda -precisamente, la presentación que vimos en Las Vegas-, viendo que no podíamos probar el juego, hablamos directamente con un amabilísimo **Ed Boon** para averiguar algo más de lo que el trailer deja claro: que los controles tradicionales serán sustituidos por movimientos del wiimote y el nunchaco, y que hacer *fatalities* y ataques especiales será tan fácil que tu abuelita te dará zurriagazos de aquí a Lima. Según **Boon**, este **Armaggedon** sigue la misma filosofía de la acumulación que las demás versiones, pero «*incorporará, además, un nuevo personaje (Kamaleon) y un nuevo modo: Endurance Mode*». Lo más difícil parece haber sido adaptar un juego que llevaba quince años basado en botones, pero tras haber «*hecho muchos experimentos, mucho prueba-error*», han logrado un producto que sigue la filosofía de **Wii** de acercar el videojuego a nuevos públicos. «*Mi madre puede hacer fatalities*». Tras esto, dijo **Boon**, *MK 8* supondrá «*tirarlo todo a la basura y empezar de cero*».

ED BOON'S FAQ



ADEMAS DE HABLAR SOBRE EL NUEVO MK, HICIMOS UN BREVE CUESTIONARIO A ED BOON, SIN DUDA, UNA DE LAS PERSONAS MAS AMABLES DEL SECTOR.

¿Personaje de toda la serie Mortal Kombat favorito?
Obviamente, Scorpion.
¿Fatality Favorito?
El de SubZero em MK 1.
¿Personaje de Street Fighter II favorito?
Ésa es fácil, Ken.
¿Un beat'em-up que no sea MK?
Seguramente, Tekken.
¿Personaje de MK más difícil de crear?
Probablemente, Onaga the Dragon King, de MK Deception, porque era enorme.
¿La película más influyente en MK?
Enter the Dragon, sin duda.
Si tuviera que elegir una plataforma, sólo una...
Es muy difícil, pero sería Atari 800, porque con ella aprendí a programar en el instituto.
¿Su videojuego favorito de siempre?
(*tras mucho, mucho dudar...*) Robotron.
Además de hacer juegos, se dedica a...
Juego a baloncesto, al golf, toco el piano, y quiero (*en castellano*) aprender a tocar la guitarra.
¿A qué está jugando ahora?
Guitar Hero II, Gears of War y God of War, que aún no he terminado y quiero hacerlo antes de que salga la segunda parte.



BLACKSITE AREA 51

PS3 XBOX 360

Las primeras muestras de **Blacksite** que pudimos ver en Austin el pasado año nos dejaron buen sabor de boca, pero con la certeza de que había mucho que pulir. La demo probada en Las Vegas, breve pero intensa, es la confirmación de que aquello eran diseños tempranos, y que **Blacksite**, efectivamente, iba a dar mucho más de sí. Poco pudimos investigar las *squad-mechanics* -que controlan los estados anímicos de la IA-, pero los combates nos sorprendieron, no ya por la necesidad de maniobrar con cierta táctica, sino por su frenesí, su griterío, su medida confusión. Los controles, soberbios, y la ambientación, detallada y apasionante. Más, por favor.


YA A LA VENTA
DESAFÍA A UN IMPERIO. LIBERA UNA NACIÓN.
CAMBIA EL MUNDO.
"EL CAPÍTULO MÁS REVOLUCIONARIO
Y ESPERADO DE LA SAGA."
OFICIAL PLAYSTATION 2
"LA ENTREGA MÁS ORIGINAL E
INNOVADORA DE LA ÚLTIMA DÉCADA."
PLAYMANÍA
FINAL FANTASY® XII
WWW.FINALFANTASY12.EU.COM
© 2006, 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. DISEÑO DE PERSONAJES: AKIHIKO YOSHIDA.
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX Y EL LOGO DE SQUARE ENIX SON MARCAS REGISTRADAS DE SQUARE ENIX CO., LTD.
"PS" Y "PLAYSTATION" SON MARCAS REGISTRADAS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
SQUARE ENIX.



CLIVE BARKER´S

JERICHO

PS3 - XBOX 360

JOHN TONES

SANTA SANGRE

UN DIOS QUE RECONOCE QUE SE HA PASADO DE PERFECTO, UN EQUIPO DE COMANDOS SUFRIENTES Y CON PODERES PARANORMALES, UN VIAJE INTERDIMENSIONAL A LAS ÉPOCAS MÁS TRAUMÁTICAS DE LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD Y UN ESTUDIO DE PROGRAMACIÓN ESPAÑOL INTENTANDO NO PERDER EL ALMA TRADUCIENDO TODO LO ANTERIOR A UN SHOOTER DE PRÓXIMA GENERACIÓN.



DE UN VISTAZO
Los templarios revividos, cegados por su exceso de fe_

UN ENTORNO ACOGEDOR

En este, y nunca mejor dicho, sindiós de elementos aparentemente dispares, destacan unos cuantos nombres propios. Primero, los españoles Mercury Steam, responsables de aquel excelente e infravalorado *Scrapland*. Después de una visita a sus estudios en Madrid, en la que hemos podido ver algo de material de este **Jericho** en exclusiva, hemos acabado con la impresión de que son gente sencilla, con las ideas claras y con un cariño y respeto por las fuentes que manejan fuera de toda duda. Mejor, porque el segundo de los nombres propios implicados en **Jericho**, **Clive Barker**, es capaz de generar una base tan extrema, grotesca y endemoniadamente inquietante que si no se le adapta con cierto respeto, se corre el peligro de caer en la caricatura con facilidad.

No es el caso de **Mercury Steam**; ellos mismos hablan con cierto respeto de los perversos contenidos del juego: *«Es muy burro, muy Clive Barker»*. Y tanto: *«Cuando Dios creó el mundo, creó también a una criatura a su imagen y semejanza. Demasiado a su imagen y semejanza. Era una réplica tan exacta de sí mismo que lo desterró a una dimensión perdida»*. ¿Dios celoso de sí mismo? Veamos cómo mantiene el tipo semejante argumento: actualmente, se sabe cómo hacer presente a esa criatura en nuestra dimensión, aparición que produce tremendas alteraciones en nuestra realidad llamadas Jericho. A lo largo de la historia, siempre en épocas de turbulenncia emocional muy acusadas, el mundo ha presenciado este antiadvenimiento, que ha sido evitado por el Jericho Team, un grupo de especialistas en combatir a este ser, los cultistas que lo convocan e incluso anteriores miembros del equipo que han muerto combatiendo en distintas épocas.

TRAUMAS Y TELEQUINESIS

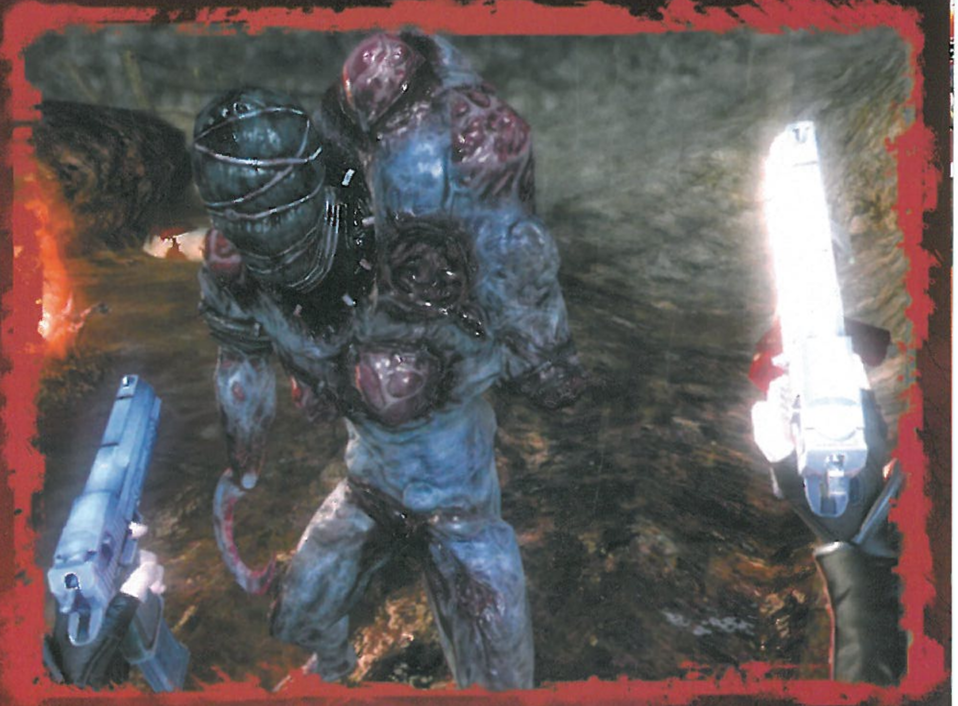
Siete personajes principales moviéndose por cinco épocas distintas: cada uno con un armamento, un poder paranormal y, cómo no, una buena cantidad de traumas que harán avanzar la acción y desarrollarán sus personalidades. Por supuesto, y como mandan los manuales, las habili-

¿VIOLACIONES INFANTILES? ¿CONTACTO CON DEMONIOS? PURA CARNE DE JERICHO TEAM.



BRILLOS Y PURPURINAS
La telequinesis, siempre tan amanosa para acercarse a las chicas con pistolas_





NIÑO, TE TENGO CRUZADO

La ambientación histórica del juego proporciona un aliciente innegable a su argumento: la posibilidad de plasmar épocas de singular turbulencia histórica a través del turbio prisma de Clive Barker. Por ejemplo, estos niños tentaculares son parte de un hecho histórico: una cruzada medieval compuesta únicamente por niños (40.000 infantes, nada menos) decididos a salvaguardar la fe cristiana. Murieron todos, claro. Y aquí están sus espíritus, torturados y tortuosos.



DESDE EL IMPERIO ROMANO A LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL: TODO ES SUSCEPTIBLE DE SER POSEÍDO

dades de los personajes serán complementarias y servirán para resolver puzzles de dificultad variable y aniquilar a enemigos especialmente poderosos: telequinesis, piromancia, videncia, capacidad para el exorcismmo o para multiplicar el poder de las armas con la propia sangre...

Cuando **Mercury Steam** terminó de explicarnos la mecánica del juego (básicamente un *shooter* en primera persona con leves toques tácticos), nos preguntábamos cuánto del fenomenal e impío punto de partida de **Clive Barker** soportaría las necesidades del juego. Pronto nos tranquilizaron: «*El juego no es excesivamente literario, el gameplay es siempre prioritario. Siempre se tiene presente el origen literario, pero éste no castra el juego*». En esto, como en muchas otras cosas, la comunicación con **Clive Barker** ha sido fluida: «*Clive ha dejado claro qué elementos no quiere que se pierdan en el desarrollo del juego, pero siempre está dispuesto a innovar y ceder terreno en beneficio del gameplay: por ejemplo, hay conversaciones que perfilan las personalidades del Jericho Team, pero mientras se desarrolla la acción; esta no tiene necesariamente que detenerse para dar paso a un diálogo*».

Clive Barker y **Alchemic Productions** se han encargado de los diseños previos del juego: **Barker** no sólo ha escrito argumento y diálogos, sino que ha dado su aprobación a todos los diseños de los personajes: cualquiera que haya visto los muñecos de *Tortured Souls* fabricados por **MacFarlane Toys** e inspirados en diseños del autor podrá dar fe de que el demente universo del autor británico ha sido respetado con delicadeza. Por así decirlo.

LA CEBOLLA ENDEMONIADA

«*La estructura de los decorados es como la de una cebolla: a medida que el jugador se vaya adentrando en las distintas capas, la presencia del Mal será más evidente*». Así, veremos decorados propios de los *shooters* (Al-Khali, una ciudad del moderno Oriente Medio, la Segunda Guerra Mundial, las Cruzadas y el Imperio Romano), pero «*cada vez más degradados por la influencia del Primer Nacido*». Una interesante vuelta de tuerca que promete pervertir y oscurecer los decorados que estamos hartos de ver en otros juegos de acción.

Parece ser que, por una vez, la laberíntica sensibilidad de **Clive Barker** encontrará una buena plasmación interactiva. **Mercury Steam**: cuidado con lo que hacéis: el Mal sabe dónde vivís.

..._game over

CLIVE BARKER
EL SEÑOR DE LAS ILUSIONES OSCURAS

SU LAMENTABLE IRREGULARIDAD Y LA (COMPRENSIBLE) FALTA DE APOYO DEL PÚBLICO MAINSTREAM LE HA IMPEDIDO ENTRAR EN EL OLIMPO DE LOS ESCRITORES DE TERROR MÁS IMPORTANTES DE TODOS LOS TIEMPOS. PARA QUIENES AMAMOS EL ESCALOFRÍO Y LA ARCADA COMO PARTE DE LA EXPERIENCIA TERRORÍFICA, SIGUE SIENDO UN SEMIDIÓS.



Los *Libros de Sangre* (de irregular publicación en nuestro país aunque **La Factoría de Ideas** está haciendo todo lo posible por atenuar ese pecado con la publicación sistemática de esta obra maestra) son, y agarráos porque por una vez el adjetivo no es ninguna exageración, los mejores relatos de terror de la literatura moderna. Seis volúmenes de historias atroces, extremas, grotescas, originales y aterradoras que tratan con singular profundidad y desbordante talento literario los temas rectores de la obra de **Clive Barker**: los límites entre dolor y placer -o más bien, entre premio y castigo-, los pecados y sus consecuencias y la naturaleza del miedo.

Clive Barker nació en 1952 en Liverpool. La publicación en 1984 de *Books of Blood* le puso en primera línea del terror literario moderno, gracias en parte a la frase de **Stephen King** *«He visto el futuro del horror... y su nombre es Clive Barker»*, sentencia que sigue adornando las portadas de los libros del inglés. Muy pronto, en 1987, dirigió una de las películas más acongojantes de los últimos tiempos, *Hellraiser*, basada en un relato propio en el que daba luz a los misteriosos cenobitas, guardianes de un ambiguo infierno de placer y dolor a los que se convoca a través de un puzzle, una caja de múltiples resortes llamada La Configuración de los Lamentos, que ya es parte de la mitología del horror pop más sanguinolento.

Aunque nunca ha llegado a igualar la fama y fortuna de sus logros en los ochenta, **Barker** no ha dejado de producir: entre sus libros destacan *El Gran Espectáculo Secreto* (1989), *Imajica* (1991, recientemente editado en nuestro país) y el futuro *Scarlet Gospels*, en el que se encuentran dos de sus personajes más recordados: el cenobita Pinhead y el detective de lo sobrenatural Harry D'Amour. **Barker** también ha dirigido más películas, como la enrarecida *Razas de Noche* (1990) o

MIRAD A LOS OJOS A ESE HOMBRE: DETRÁS DE ELLOS PALPITA LA SESERA QUE CONCIBIÓ A LOS CENOBITAS DE HELLRAISER.

la extraordinaria *El Señor de las Ilusiones* (1995), aparte de producir la premiada *Dioses y Monstruos* (1998). Ojito también a los comics basados en *Hellraiser* y *Razas de Noche*, perfectos ejemplos de cómo adaptar obras palpitantes e incómodas, y *Tapping the Vein*, traducción a viñetas de los *Libros de Sangre*.

En cuanto a los videojuegos que han adaptado o se han inspirado en su obra, **Barker** ha corrido una suerte desigual. Basada en *Razas de Noche* pudimos disfrutar de una película interactiva para **Amiga**, de desarrollo errático pero interesante uso de la licencia, así como de un fallido juego de acción y plataformeo para **Amiga** y ordenadores de 8 bits. Más interesante fue *Clive Barker's Undying*, un *shooter* en PC para el que **Barker** suministró argumento y diseño de personajes, de forma similar a como ha intervenido en **Jericho**. En él, el aventurero paranormal Patrick Galloway investiga los extraños sucesos que están teniendo lugar en la mansión de un amigo en la década de los veinte. El juego se adelantó a su tiempo con la macabra ambientación y la posibilidad de aprender y lanzar hechizos. La recepción del público fue bastante pobre. Esperamos que ese lamentable hecho no se repita con **Jericho**: alguien capaz de sustentar nuestras pesadillas con tanta pericia merece algo a cambio.



THQ

EN XTREME SOMOS TAN SACRIFICADOS QUE EN PLENA OLA POLAR COGEMOS LAS MALETAS Y NOS VAMOS HASTA LA GÉLIDA LOCALIDAD DE MANCHESTER SÓLO PARA CONTARTE TODA LA VELOCIDAD QUE PREPARA THQ Y ECHAR UN PRIMER VISTAZO A LAS NUEVAS ENTREGAS DE JUICED Y MOTO GP.

_EVIL PRINCESS













CIFRAS NEXT-GEN Las versiones de nueva generación permitirán carreras de hasta diez jugadores e incluirán 92 vehículos y once localizaciones con diferentes trazados cada una_

JUICED 2

UN INCREÍBLE ABANICO DE POSIBILIDADES DE PERSONALIZACIÓN, EL RESPALDO DE UNA FRANQUICIA TUNERA DE ÉXITO EN NORTEAMÉRICA Y VERSIONES PARA LAS TRES CONSOLAS DE SONY Y LA NUEVA GENERACIÓN DE MICROSOFT SON LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE LA SECUELA DE JUICED

No es nada fácil hacerse un nombre en esto de las franquicias de videojuegos, y menos aún en géneros tan sobrexplorados como el de las carreras de coches. *Midnight Club* lleva unas cuantas ediciones tratando de abrirse paso y recortar algo de terreno a *Need for Speed*, al que (tras varios intentos) sus arrolladores éxitos de ventas han elevado como líder indiscutible del género en los últimos años.

Tratando de subirse al rentable carro del tuning apareció *Juiced*, un título del que se habló el doble de lo que hubiese sido normal tras quedar en el aire por la quiebra de **Acclaim**, que iba a encargarse de distribuir el juego. Finalmente, *Juiced* cayó en manos de **THQ**, que se encargó de llevarlo al público con un apartado gráfico y jugable que convencieron mucho más que el original (del que por aquí aún tenemos alguna beta, por cierto).

Superadas todas estas dificultades, esta segunda entrega tratará de seguir labrándose un nombre y un estilo visual propio. Para ello se ha potenciado el omnipresente e indipensable elemento de personalización de vehículos con hasta cincuenta capas diferentes de pintura, brillos y adhesivos en los vehículos de las versiones de nueva generación, y la posibilidad de confeccionar tu propia matricula para diferenciarte visualmente en las pruebas de carreras on-line.

Para reforzar el espíritu tunero, **Juiced 2** contará a su vez con el respaldo de otra franquicia: **Hot Import Nights**. Aunque en Europa las siglas **HIN** nos digan bastante poco, lo cierto es que tras ellas se encuentran una serie de eventos itinerantes que recorren Estados Unidos llenando por una noche la ciudad elegida de entre todas las del pais de coches modificados, chicas neumáticas (y algo tuneadas también) y mucha música hip-hop.

En todas las versiones se ha utilizado la misma base, pero adaptada a cada *hardware*. La entrega de **PS2**, por ejemplo, no incluirá modo on-line y el wi-fi de **PSP** permitirá correr carreras ad-hoc.

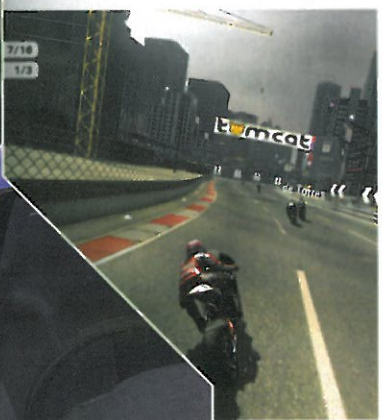






MOTO GP 07

ARRANCA LA NUEVA TEMPORADA DE MOTOS Y, CON ELLA, EL JUEGO QUE TRASLADA TODAS LAS MÁQUINAS, CIRCUITOS Y PILOTOS A TU XBOX 360

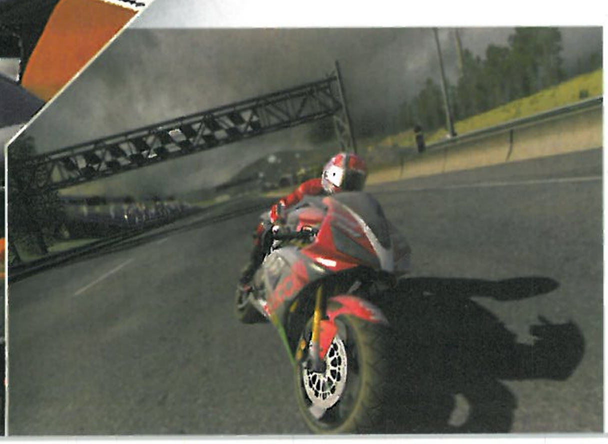






LICENCIAS El juego incluye motos de la temporada que comienza y circuitos basados en fotografías aéreas. Descubre qué ciudad es la de arriba y gana una muestra de cabello de Nemesis_

Licencias en exclusiva como la del campeonato de motociclismo o el de Fórmula 1 acaban siendo un arma de doble filo, ya que la simple inclusión de circuitos, pilotos y vehículos de la temporada suelen tener suficiente tirón entre los usuarios año tras año como para que los programadores se vean obligados a realizar grandes mejoras respecto a la versión anterior. El salto de generación conlleva un obligado salto cualitativo que *Moto GP* ya dio el pasado año, así que esta nueva versión básicamente presenta un apartado gráfico remozado (y, por lo que vimos, tampoco de manera espectacular) y alguna mejora en el plano jugable. Sus creadores se esforzaron mucho en destacar la inclusión de elementos dinámicos en el escenario como aviones que pasan por el cielo, animaciones en el público... o detalles como el millón de hojas de césped incluidas en la pista de Donington. Por otro lado, el Modo Extreme ofrecerá 20 motos nuevas, 16 circuitos urbanos y el nuevo *must-have* de los juegos de carreras: la personalización del vehículo. Se podrá modificar el aspecto y rendimiento de la moto y competir con ella, también en el Modo *on-line*.



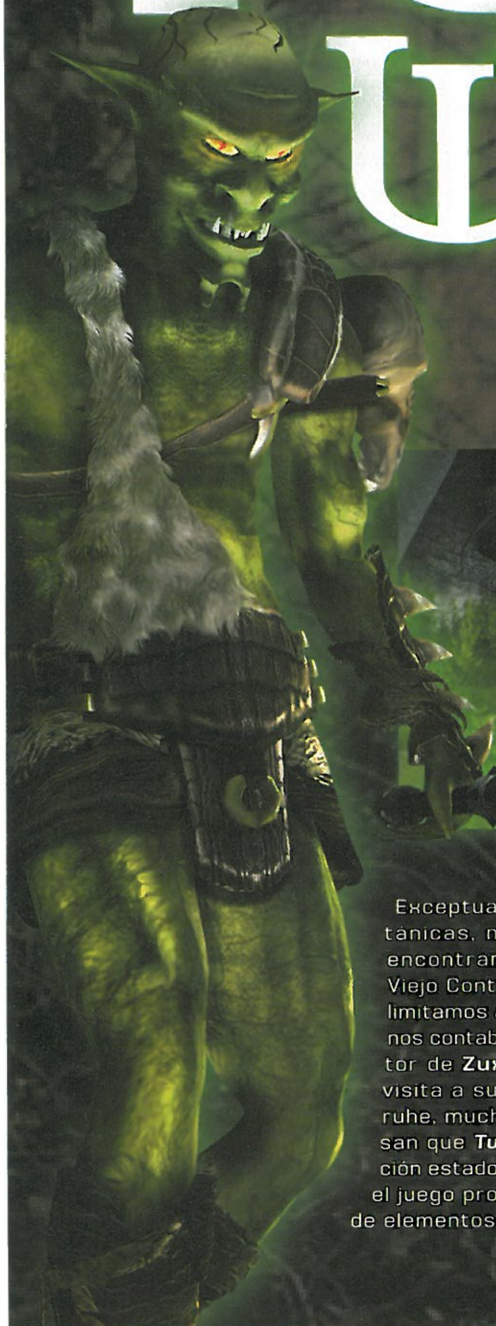


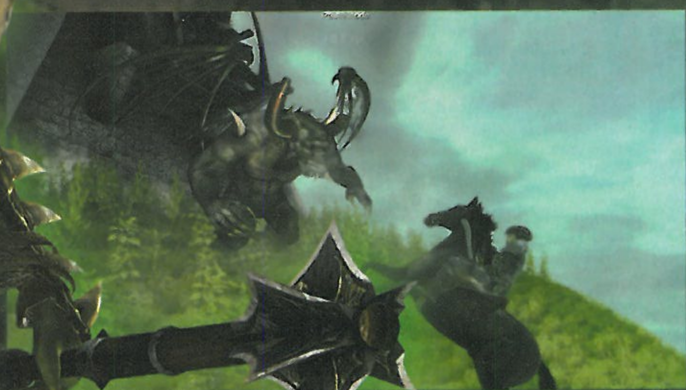


TWO WORLDS

PORQUE A LOS EUROPEOS CADA VEZ NOS GUSTA MÁS EL ROL, AHORA TAMBIÉN LOS PRODUCIMOS. VIAJAMOS HASTA KARLSRUHE EN ALEMANIA PARA CONOCER TODOS LOS DETALLES DEL JUEGO QUE ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR A X360

EVIL PRINCESS







Exceptuando las producciones británicas, no es demasiado habitual encontrar juegos provenientes del Viejo Continente, y menos aún si nos limitamos a los RPGs. De hecho, según nos contaba **Jörg Schindler**, PR Director de **Zuxxez**, en nuestra reciente visita a su cuartel general en Karlsruhe, muchos norteamericanos piensan que ***Two Worlds*** es una producción estadounidense. En cualquier caso, el juego promete ser una combinación de elementos de acción directa al estilo yanki, con dosis de exploración reflexiva, más del gusto europeo. De este modo, la experiencia de juego no se estructura de forma lineal sino que habrá situaciones que podrán solucionarse apostando por la fuerza, o bien haciendo uso de la inteligencia. Una de las misiones, por ejemplo, requiere atravesar un poblado de orcos. Si tienes alma de guerrero, podrás mejorar mucho a tu personaje y entrar en la zona a base de espadazos; pero si tu estilo es más de estratega, tal vez prefieras emular a **Frodo** y disfrazarte de orco, para pasear impunemente por territorio enemigo sin que nadie detecte tu condición de humano.

El referente más claro de este juego en **360** sería *Oblivion* (muy pronto también en **PS3**, como os detallamos en este mismo número) con el que comparte mecánica y argumentación medieval. En este caso los acontecimientos transcurren en el Reino de Cathalon, donde encarnaremos a un joven cazarrecompensas con el doble propósito de encontrar a su hermana y vencer por el camino a las fuerza del mal.



UNA EDICIÓN MUY ESPECIAL

Junto con la edición sencilla de Two Worlds saldrá a la venta un pequeño cofre con algunos interesantes añadidos al disco de juego. Lo más interesante de esta edición especial es una reproducción reducida (27,6 cm) de Kilgorin, una de las espadas que aparecen en el juego. En la caja encontrarás también un juego de cartas, una camiseta de Two Worlds (como la que nos regalaron en nuestro viaje) y un póster de dos caras con mapas e ilustraciones. El pack se completa con un DVD del making of y un Maxi CD con información del juego y su banda sonora completa (creada expresamente por Harold Faltermeyer, autor de la música de Top Gun).





A TERCERAS PERSONAS Según Zuxxez, en un combate realista en primera persona no se vería el arma porque quedaría por debajo de la altura de los ojos

Ya hemos mencionado algunas de las dualidades con las que **Two Worlds** hace honor a su nombre, pero quizá la más significativa de todas ellas haya sido precisamente la última en darse a conocer. Y es que, además de este Modo Historia para un solo jugador, los programadores han incluido todo un mundo paralelo para disfrutar *on-line*, al más puro estilo *World of Warcraft*.

Pero antes de pasar al modo multijugador, detengámonos en algunos aspectos generales de **Two Worlds**. En el plano gráfico nos advierten que aún está en fase de desarrollo, con lo que le concedemos el beneficio de la duda a algunas texturas poco trabajadas y algunas ralentizaciones especialmente escandalosas. Las animaciones, eso sí, parecen bastante logradas gracias al trabajo de *motion-capture*, realizado tanto con las personas y diferentes armas como con los caballos, para conseguir un efecto realista cuando nuestro personaje viaje a lomos de uno de ellos. Un importante detalle en este tipo de juegos es el inventario. En esta ocasión se

AUNA LA HISTORIA INDIVIDUAL Y UN MMORPG A TRAVÉS DE XBOX LIVE!

ha optado por limitar el número de objetos que el protagonista podrá llevar consigo. La interfaz es muy intuitiva y permite tener controladas nuestras pertenencias de un solo vistazo, ya que se muestra en forma de cuadrícula, de forma que los objetos más pesados ocuparán más espacio.



¿CONOCES A ESTA CHICA?

Esta impresionante morena de ojos azules y aspecto ochentero es una creación del ilustrador español José del Nido. Los creadores del juego vieron algunos dibujos del autor y se pusieron en contacto con él para que les diseñara la portada. Por petición popular, se está trabajando para que podamos encontrar a la chica como personaje del juego.



OROGRAFÍA Para que sea más fácil situarse, cada región del mapa presenta diferente paisaje y características.



A medida que mejoremos, el personaje será capaz de transportar más peso y, además, existirá la posibilidad de doblar el poder de los objetos combinando en uno sólo dos elementos idénticos.

En el modo individual encontraremos humanos, orcos, elfos, groms, hombres serpiente y enanos. Las razas que estarán disponibles en el modo on-line aún no están confirmadas por la dificultad que entraña trasladar, por ejemplo, a los hombres serpiente, que aparecen en el modo historia pero no tienen unos rasgos faciales que les permitan comunicarse. Conociendo *WoW* nos preguntamos si todas las diferentes razas podrán interactuar entre sí o habrá dos facciones enfrentadas. En **Zuxxez** nos confirmaron que no habrá

EL LANZAMIENTO SE APLAZÓ DEL 7 DE MARZO AL 9 DE MAYO

ningún tipo de barrera entre razas para potenciar la jugabilidad.

En esta línea, y centrándonos ya en el modo on-line, podemos adelantar que habrá servidores en diferentes idiomas. Hasta ocho jugadores podrán formar un grupo y elegir uno de los mapas disponibles (diferentes a los incluidos en el Modo Historia) para completar el desafío propuesto. Además, habrá pequeños minijuegos, como la posibilidad de competir (o apostar) en carreras de caballos.

...game over





POR ARTE DE BIRLIBIRLOQUE Existirán cinco tipos de magia: agua, fuego, aire, tierra y necromancia.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL No todos tus adversarios serán iguales: algunos simplemente se lanzarán a por ti; otros atacarán con estrategia.



Y EN UN RINCÓN DE LA SALA...

... nos enteramos de algunas de las dificultades que entraña la burocracia de Microsoft. Para empezar, la compañía entiende que para que a uno de sus títulos se le pueda denominar MMORPG debe cumplir dos requisitos: conllevar el pago de una tarifa mensual y no contar con una alternativa de juego individual offline. De este modo, sus creadores no pueden decir de forma oficial que Two Worlds sea un MMORPG. Además, encontramos respuesta al retraso de muchas demos en su llegada a Market Place, y es que el procotolo de acceso a los servidores de XBox Live! conlleva unos procedimientos legales que lo demoran hasta doce semanas. Eso sí, una vez que Two Worlds esté en la calle, la plataforma de Microsoft sólo servirá de pasarela entre el usuario y los servidores de la compañía, donde cada usuario podrá alojar hasta seis personajes y en la que quedará almacenada toda su información relativa al juego. Por otro lado, y aunque aún no vaya a estar disponible en el momento del lanzamiento, está previsto que los usuarios de PC y 360 puedan jugar juntos sin ningún tipo de impedimento técnico. Por cierto, que tampoco está descartada una futura versión para PS3...



¡CORRE A BUSCAR LA NUEVA
CARTOON NETWORK!
LA REVISTA QUE
TODOS QUIEREN LEER
DE REGALO
LA MANO
PRINGOSA DE
Ed, Edd n Eddy
CARTOON NETWORK
¡NUEVA IMAGEN!
CN
CARTOON NETWORK
¡GRATIS!
LA MANO PRINGOSA
CÓMIC
EXCLUSIVO
JUNIPER LEE
BEN 10
LLEGA
EL NUEVO
LAS MEJORES
SÚPER SERIES
DE ACCIÓN
PASATIEMPOS
PÓSTER
CHISTES
TE INVITAMOS
AL CINE
Nº 70 Marzo 2007
¡NUEVA
IMAGEN!
SÓLO 3,50 EUROS
Es una publicación de
GRUPO ZETA
30 aniversario
CARTOON NETWORK
TM & © 2007 Cartoon Network



Los 40 mejores YouTube's

LOS VIDEOS DE HUMOR DIRECTO, DURACIÓN ÍNFIMA, CARGA INSTANTÁNEA Y RESOLUCIÓN INEXISTENTE SE HAN CONVERTIDO EN PARTE IMPRESCINDIBLE DE NUESTRA JORNADA MENOS PRODUCTIVA. ESTOS SON ALGUNOS DE LOS MEJORES DEDICADOS A LOS VIDEOJUEGOS

_CHAIKO, JOHN TONES

INSTRUCCIONES

Para no atosigaros con largas direcciones, simplemente junto a cada vídeo hemos puesto su código. Incluidlo en el apartado CODIGO de la siguiente dirección: www.youtube.com/watch?v=CODIGO. Cuidado con los ceros, las oes mayúsculas y las oes minúsculas. Son traicioneros.

IN THE NAVY



Código: LVAJiQ6NUWA

Es inevitable comenzar el repaso por las soberanas memeces de la gente que se esconde tras el seudónimo **Mega64**. *Shenmue*, con todo su dramatismo, se presta abiertamente a la mofa: «*¿Sabe dónde encontrar marineros?*», una pregunta tan clásica como los champiñones antropomorfos de Mario, y diez veces más absurda. QTE incluido.

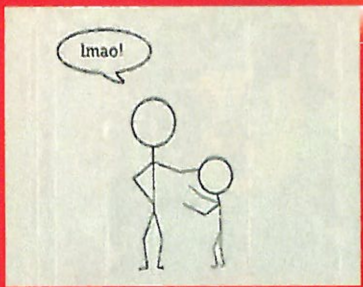
LA REVANCHA DE LOS PÍXELS



Código: OBtNBGCGWcw

Otro clásico indispensable para comprender el alcance de esta industria. En este caso, una campaña viral de una web elabora toda una reflexión en torno a la crueldad del jugador hacia su avatar. Es divertido probar a saltar por el precipicio, o idear *stunts* salvajes con el coche, pero, ¿qué piensa el sufrido protagonista del juego? Exactamente eso.

OH HOO! OWNDIZZLED!



Código: KDu0a47w71E

De los archivos de la Videoteca Nacional llega este video educativo de los cincuenta, centrado en crear una comunidad de respetables jugadores del *Halo* multijugador. No basta con matar más que nadie, hay que observar toda una serie de rituales que diferencian a un jugador que sabe apretar el gatillo de uno que... Bueno, de uno que se mea en los demás.

QUO VADIS?



Código: jn1TjZz09Yk

Ay, los desarrolladores y sus extrañas decisiones. Un avispado usuario de **YouTube** nos descubre una de las diez armas más brillantes que se hayan visto jamás en un *shooter*, nada menos que una granada que genera un agujero negro y succiona a los enemigos. ¿A dónde van? Nadie lo sabe, pero sí sabemos que el arma está oculta en *Half Life 2 Episode 1*.

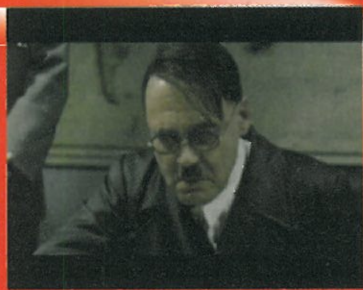
I DON'T CARE, WOHOHO



Código: t_dpge9WWa4

¿Qué hace alguien con demasiado tiempo libre en cuanto se termina el último juego que se ha comprado? ¿Pasar a otro juego? Ni hablar: buscar fallos en el mismo juego. Menos mal que esto no llegó a manos de según qué telediarios durante la campaña navideña, porque lo de ver a Marcus Fénix automutilándose con su Lancer al ritmo de los Ramones tiene su punto.

PLAYERS INFERNO



Código: 4RTYOoTT5C8

Este video centrado en el catastrófico *Flight Simulator X*, en realidad nos habla de algo mucho más general y habitual para los jugadores, aficionados o no a los simuladores de vuelo: la profunda decepción por un producto *hyper-hypeado* que ni remotamente cumple las expectativas. Nunca el alemán fue un idioma tan universal, ni el *führer* tuvo más razones para berrear.

SEGATA SANSHIROOO!!!



Código: 2A7LCBie-s0

Segata Sanshiro era un personaje que protagonizaba regularmente los *spots* japoneses de ***Sega Saturn***, hasta que la llegada de la efímera **Dreamcast** le jubiló. Como no bastaba con retirarse y montar una granja en el campo, Segata Sanshiro sacrificó su propia vida para salvar a la exultante cúpula directiva de **SEGA**. No dejéis de buscar su nombre en **YouTube**.

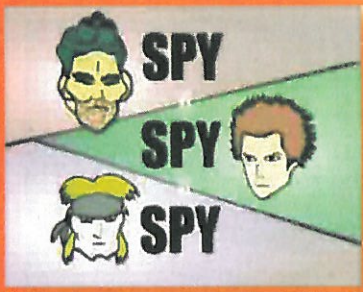
BEBÉ A BORDO



Código: 6sqzZcUgnOo

A pesar de la terrible pérdida que supuso la muerte de Segata Sanshiro, **SEGA** siguió contando con una capacidad sobrehumana para vendernos no ya sus juegos, sino las ideas de estos, y para muestra un botón: aterradora la imagen de una excavadora derrapando, pero mucho peor la de un temerario infante emulando los grandes éxitos de Carlos Sainz.

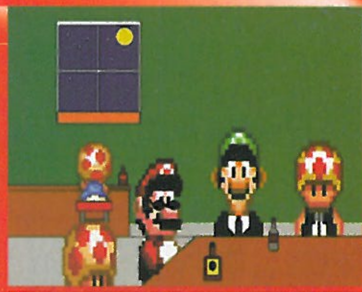
SPY VS. SPY VS. SPY



Código: 1bqcD9q14EE

De acuerdo, es inútil intentar competir con Japón publicitando videojuegos (entre otras cosas), pero a veces en Occidente suena la flauta y surgen cosas tan bellas como el trailer de *Spy Fiction*, un juego de sigilo que pasó sin pena ni gloria por PS2, pero que tuvo sus quince minutos de fama gracias a esta *mega-boutade* dirigida a Solid Snake y Sam Fisher.

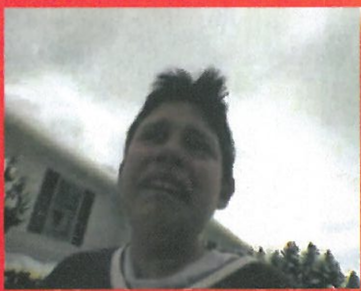
PURÉ DE MARIO



Código: bJcqLmxm1mU

De Mario y su troupe siempre nos llega su lado cándido y colorido, aunque en realidad sus divergencias con Koopa y los problemas que le causa Peach sean, desde el principio, una historia trufada de sangre y moratones. Por suerte todo ello está perfectamente documentado en este video que recoge tomas falsas de *Super Mario World*. Mario ya no volverá a ser el mismo.

FANBOYHUNT



Código: Hlmx4sZNnXU

Fanboys, seres infrahumanos que lloriquean en blogs y foros cada vez que alguien dice algo desagradable sobre la consola de sus amores. Lo cual nos lleva al Genio del Mal que hace creer a su hermano pequeño que ha lanzado por los aires su **GameCube**, cuando en realidad le ha dado el cambiazo por otra estropeada. Es una crueldad, pero la cara del niño es impagable.

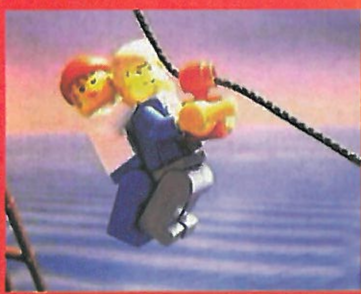
¿SNAKE? ¡SNAKE!



Código: 5GFTFAr8zyO

Con el humor pasa tres cuartos de lo mismo que con la crítica: es tan arriesgado hablar de algo que se desconoce, como intentar reírse de ello. El que lo haga se pondrá en evidencia. Es por eso que este video resulta tan excepcional: un fan tomándose a cachondeo algo que salta a la vista que conoce y aprecia. Un *fanboy* hecho de una pasta muy diferente.

IMAGINACIÓN AL PODER



Código: DIoeAagk6sU

¿Qué pasó entre *The Secret of Monkey Island* y su primera secuela? Eso es lo que pretende responder este *fanfic* que hace las veces de *The Secret of Monkey Island 1/2*. Realizado con muñecos de **LEGO** y mucha caradura, el video termina con un *cliffhanger*, lo cuál nos da pie a instaros a que busquéis su segunda entrega tan pronto como veáis ésta.

MARRANADAS A TUTIPLÉN



Código: eVq1kvXaMMM

Belleza a raudales, de aquella manera, es la que ofrece este video: un recopilatorio de *fatalities*, a cuál más extremo, que nos recuerdan el motivo por el que *Mortal Kombat* siempre será superior a cualquier japonesada que nos quieran vender como la quintaesencia de la lucha. En realidad, ésta no puede ser otra que hacer trizas al rival. Literalmente.

POM-POM-POMPOM-PO-PO...



Código: Zj1nJzQPVYA

Hay mezclas de conceptos realmente peligrosas: tómese una pizca de terror psicológico en ambientes lúgubres, y mézclese con las sacudidas cabeciles de la mítica *Movida en el Roxbury*. El resultado es casi más desasosegante que la propia atmósfera del juego. Entre otras cosas porque, visto el video, resultará difícil volver a tomárselo en serio.

NED FLANDERS ESPÍDICO



Código: Om84Zc4-KcQ

Lo que son las cosas: nada menos que Dios interviene en la pacífica vida de un ejecutivo que da un paseo dominical con su familia perfecta, y le convierte en un agresivo conductor de Fórmula 1. Vaya, convierte a un gañanaco en alguien guay. Hoy día la imagen que se tiene de los videojuegos es justo la contraria: jugador=no guay. Ah, los tiempos de la Atari 2600...

AQUÍ ESTARÁN SEGUROS



Código: KfGWeul6U5w

Volvemos con la gente de **Mega64**, ya que el juego que más horas de sueño (y de trabajo) ha robado a algunos miembros de **Xtreme** también fue víctima de sus burlas. No es para menos, con la manía que tiene Frank West de fotografiar cualquier chorrada que se ponga a tiro, o de salvar a gente que, tanto en la realidad como en el juego, parece no querer ser salvada.

LA CHISPA DE LA VIDA

Hablando de juegos que distraen a los miembros de Xtreme de sus obligaciones. Las desarrolladoras de videojuegos saben que tienen que hacer examen de conciencia en el momento en que, entre tanta copia de lo propuesto por el inimitable *Grand Theft Auto III*, resulta que la mejor opción es un *spot* de una conocida marca de refrescos que no es **Pepsi**.



Código: MBKaLN5zU9Y

BURLY BRAWL



Código: _EUVPomnUQI

Se veía venir que el pasado Mundial de Fútbol iba a ser soporífero, pero lo fue hasta tal punto que da igual quién ganase. Lo importante, lo recordado, es que Zidane terminó su carrera tumbando a Materazzi de un cabezazo en plena final. Ubisoft, compañía con sede en Francia, aprovechó la ocasión para hacerle un homenaje que de paso publicita su último *Splinter Cell*.

LA ¿VIEJA? ESCUELA

Mega64 de nuevo. *River City Ransom* pasa por ser el mejor *beat'em up* que apareció en los 8-Bits de **Nintendo**. El propio vídeo explica el objeto de la parodia: la moneda que soltaban los enemigos al ser eliminados. Como elemento aislado no es especialmente gracioso. Llevado al extremo es hilarante. Traído a la actualidad sigue vigente. Con monedas o con lo que sea. *Barf!*



Código: dpLsDehM56k

LA CANCIÓN DEL INVIERNO



Código: eiOuSjNTqsA

Íbamos a reproducir la letra de la canción que acompaña a este vídeo, pero al final nos ha dado cosica. Cuando una compañía pretende hacer caja creando algo tan repelente como *Final Fantasy X-2*, se merece unos cuantos varapalos. Aunque para qué vamos a negarlo: esto por sí solo es casi peor que la colección de *fatalities*. Vedlo bajo vuestra propia responsabilidad.

ULTIMATE SUPER MARIO BROS.

World of Warcraft, el juego que ha echado a perder a toda una generación y amenaza con convertirla en orcos comedores de panchitos, tiene un notable protagonismo en **YouTube**. Nosotros, que somos un rato tiquismiquis, pensamos que algo falla en un MMORPG de ultimísima generación cuando la gente se dedica a emular juegos de cuando los pads tenían dos botones.



Código: ELRNZCZtLvs

SIR ARTHUR, EL TIRILLAS



Código: ff2K5F-jAiM

¿Qué hace un personaje de videojuego durante su día a día? No todo es rescatar princesas y acabar con la última amenaza demoniaca, también hay que ocuparse de las tareas caseras, y tenerlo todo preparado para cuando llegue el momento de saltar de nuevo al ruedo. Esa es la realidad que nos muestra este spot japonés de *Ultimate Ghouls'n Ghosts*.

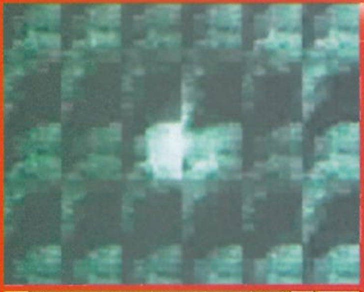
BUSCANDO SU SITIO

Otra forma de enfocar el asunto viene otra vez de **Mega64**. Por patética que sea la vida de Sir Arthur cuando no está embarcado en una cruzada, la de esta pobre ficha de *Tetris* es aún peor. Buscando un lugar en el que asentarse, pasea sin rumbo entre objetos y estructuras incompatibles con su morfología, sin llegar a comprender la razón de su desdicha.



Código: uoR9OlAEiO4

UN PEDACITO DE HISTORIA



Resulta difícil precisar cómo de completo es este repaso a la historia del videojuego. Teniendo en cuenta su duración, cuarenta segundos, muy exhaustivo no puede ser, aunque como fugaz repaso visual a la memoria que se pueda tener del medio, resulta extrañamente acertado para cualquiera que sepa que los videojuegos no empezaron con *FFVII*.

Código: 0_BbLlWkVmU

EL PEQUEÑO DICTADOR



Insufrible hasta la extenuación es el ruido que genera este joven ario, ávido de su dósis diaria de *Unreal Tournament*. Cuesta creer que el video, o incluso el niño, sean reales. Mientras decidimos si pagarle el psiquiatra o ficharle como vocalista de nuestro grupo de *death metal*, linkamos una fiel traducción de sus ¿palabras?, y no una de las múltiples parodias.

Código: kBVmIIUR1DA

EL DÍA A DÍA DE XTREME



A cierto redactor-jefe le encantaría que los problemas con ciertos colaboradores que parecen desconocer el significado del término *«fecha de entrega»* se solucionasen como muestra este video. Lamentablemente hay leyes que previenen esta clase de cosas, pero uno siempre puede regocijarse visionando el video propuesto por Robot Chicken. Hay más, buscadlos.

Código: tM1WzRzEZ5U

CABALGA EL VIENTO



Un clásico más viejo que el propio **YouTube**: saltos estratosféricos en *Halo* a los mandos de los controvertidos Warthog. ¿Su control es fácil o difícil? A la vista de estas imágenes uno no deja de preguntarse qué tipo de carnet se requiere para conducir esos cacharros. El caso es que mejor física siempre da como resultado experimentos jugables.

Código: OT4yY2eEKzg

THE FAST & THE FURIOUS



De una belleza extrema resulta ser este video que nos muestra cientos, ¡miles!, de coches corriendo y saltando como una desproporcionada colonia metálica de insectos con ruedas. Tan abrumador como acertado en su ejecución y presentación, toma como base *Trackmania*, un juego un millón de veces menos *hypeado* que el cargante *Gran Turismo*.

Código: zG5XJY18y-o

HOMBRE MUERDE A PERRO



Juegos que nos dan libertad casi absoluta, y tiempo libre. Fuego y gasolina. La cosa empeora cuando la particular arquitectura del universo del juego es propensa a los accidentes. Y así es como un buen hombre que sólo intentaba crear el *stunt* definitivo se ve arrollado por una avioneta que justamente pasaba por allí en ese mismo instante. Sin comerlo ni beberlo.

Código: 2dVbuMn7s_8

LA FUGITIVA



A veces los colorines de los juegos añejos son engañosos, y destiñen en cuanto uno rasca un poco la superficie. En el caso de Ms. Pac-Man (y del juego que iba antes) nos encontramos que, a pesar de sus simpáticos personajes, la idea principal del juego es oscura y agobiante. Por divertida que pueda resultar la persecución, el final del video no deja lugar a dudas.

CODIGO: w0g7q0B5Heg

OPINIONES ALIENÍGENAS



Es una historia bien conocida por cualquier aficionado a con algo de culturilla: el juego de E.T. para **Atari 2600** supuso una catastrofe de tal magnitud que se convirtió en la primera leyenda urbana en el mundillo. Pero no por ser una historia sobadísima va a dejar de tener su encanto este videoclip de Wintergreen que osa sugerir que a alguien le gustó el juego.

Código: 8Rt_3_b0VJU

DRAMÁTICO A RABIAR



Código: 0TSGUf1xbF8

En realidad no es cosa de broma: una persona muere en nuestro mundo, y sus amigos le rinden homenaje a escala mundial dentro del de *World of Warcraft*. Hasta ahí bien. El vídeo refleja el ataque que unos desalmados realizaron en pleno funeral virtual, teniendo como resultado una masacre sin precedentes dentro del mundo virtual propuesto por Blizzard.

EMOTIVO VÍDEO NO-NOSTÁLGICO

Aquí no somos muy dados a la nostalgia por la nostalgia, pero justo es reconocer que hay cosas que se fueron para no volver. Con la inmersión visual de los juegos actuales, es obvio que unas sensaciones se pierden y son sustituidas por otras. Si eso es mejor o peor lo dejamos en manos del criterio de cada uno. Mientras decidís, no os perdáis este tributo a **Atari 2600**.



Código: KBsqtJtXS7c

AZOTAINA HAVOK

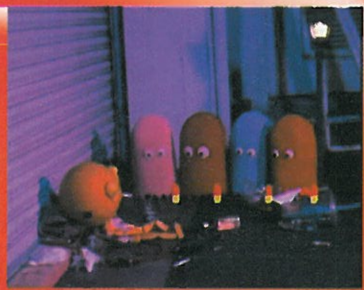


Código: LKhzXEBWuGA

Reiterándonos en lo de la física y los experimentos, este vídeo resulta ser un ejemplo extremo de la idea: aprovechando el potentísimo motor físico que da vida al universo de *Half Life 2*, un lunático montó su propio recorrido con fichas de dominó *king-size*... con el objetivo de darle una azotaina en el culete a un desafortunado emulo de Yul Brynner. Brillante.

POR LOS HÉROES CAÍDOS

Es difícil trazar una analogía entre las estrellas del videojuego y las del mundo del rock o del cine, por poner dos ejemplos. La razón, claro está, es que los personajes de videojuego solamente existen en la pantalla. Ya hemos visto ejemplos de fabulación respecto a la vida de algunos personajes entre partida y partida, pero ¿qué pasa con las glorias caídas? Pobre Pac-Man.



Código: b9_m_mBC-QA

¿TING O PLOF?



Código: kZ0wHbSmCv4

Gráficos, gráficos, y más gráficos. ¿Y el sonido? Recurriendo a un medio parcialmente ajeno como es el cine, queda demostrado que un sonido *así o asá* puede cambiar totalmente el sentimiento que produce un momento concreto. Por otra parte, a nadie debería extrañarle que sonidos de 8 bits se ajusten a un film que sigue los pasos de la mejor **Shaw Brothers**.

ENMUDECIDO QUEDÓ

Nos despedimos de los titanes de **Mega64** con su particular recreación de *Katamari Damacy*. Todo vale: agobiar a los gatetes callejeros, plantarse en medio de la calzada, combatir a pelota partida con un zagal que pasaba por allí, o molestar a un equipo de béisbol que intenta entrenar mientras un subnormal vestido de verde pasea por el campo. Están locos.



Código: QMTNeeED2sY

ERAN OTROS TIEMPOS



Código: RyozUYtBt_o

Una última mirada a la publicidad añeja. En este caso echamos una mirada al *spot* de *Paperboy* para NES, que condensa en pocos segundos la propia esencia disparatada del juego. Sin embargo lo importante es que nos retrotrae a una época en la que asociaciones bienpensantes no se dedicaban a retirar anuncios. Porque sí, este sería retirado, por pueril que sea.

LA MAGIA DEL PÍXEL

Lo mejor para el final, y es que este ejercicio de condensación y asimilación del lenguaje visual del videojuego no tiene parangón alguno, y justifica por sí solo la existencia de **YouTube** y de este artículo. Vale, tal vez sea una exageración, pero que eso no le quite méritos a algo hecho con cariño y conocimiento de causa. Y qué rayos, es auténtica Realidad Virtual.



Código: 9xGJNQZ3wCA









_MELONGASOIL

DEF JAM
ICON



ELECTRONIC ARTS PRESCINDE DE LOS SERVICIOS DE AKI CORP. PARA CREAR UN TÍTULO QUE MEZCLA, A PARTES IGUALES (POR DIFICIL QUE PAREZCA), BEAT'EM-UP Y GÉNERO MUSICAL.

Tras acumular un éxito relativo con las dos primeras entregas de *Def Jam*, más entre los aficionados a la lucha que entre los *b-boys* jugones, **Electronic Arts** ha prescindido de los servicios de los japoneses **Aki Corp.** (recurriendo a **EA Chicago**, creadores de *Fight Night Round 3*) para crear un juego en el que la lucha comparte protagonismo con la música. Y no nos referimos a incluir famosos raperos como personajes seleccionables, imitar sus movimientos y sus voces, utilizar su música como banda sonora... Eso ya lo hacían las dos primeras entregas de la saga; en **Icon**, la música condiciona totalmente el desarrollo de cada combate, desde la tonalidad del entorno y sus animaciones (sincronizadas con la música), hasta los diferentes niveles de interacción con diversos elementos del escenario. En **Icon** no basta con elegir a nuestro rapero favorito y aporrear los botones frenéticamente (nada más lejos de la realidad, ya que las dos primeras entregas de la saga eran de lo más técnico del género): el jugador tendrá que seleccionar su canción favorita para escucharla durante el combate y ponerla por encima de la del contrario. A través de un original sistema de *scratch* virtual, que se lleva a cabo con los sticks analógicos, podremos cambiar el disco del oponente para poner el nuestro y, de paso, activar uno de los múltiples peligros que acechan de forma totalmente descarada en los escenarios. El entorno tiene vida propia en dos dife-

FECHA PREVISTA DE SALIDA
PRIMER TRIMESTRE 2007

DEF JAM: ICON

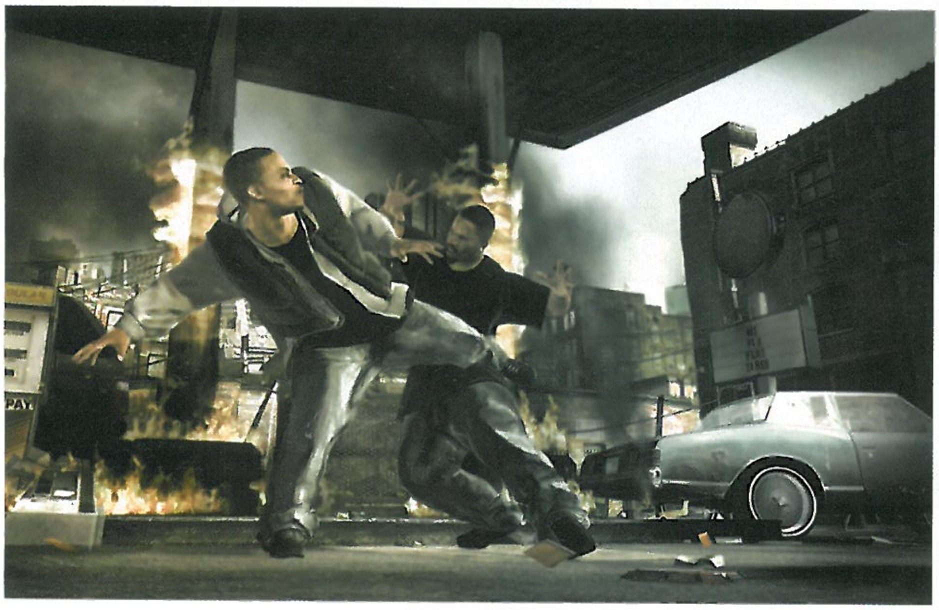
PS3 | XBOX 360

_GÉNERO **BEAT'EM-UP (DE GALLOS)**
_PAÍS **ESTADOS UNIDOS** _COMPAÑÍA **EA GAMES**
_DESARROLLADOR **EA CHICAGO**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **4** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.DEFJAMICON.COM/**





ILUMINACIÓN Y AUTOMUTILACIÓN DEL ENTORNO
La tonalidad del entorno cambiará al cambiar de disco. En los últimos compases de cada combate, la automutilación del entorno será más que evidente_



rentes sentidos: el ritmo del tema que esté sonando en cada momento se verá reflejado en todo el escenario (luces de edificios que se mueven como si fueron vúmetros, elementos que palpitan como si fueran la membrana de un altavoz...) y ciertos elementos, como una bailarina, un grupo de focos o un coche, golpearán a todo bicho viviente que se coloque cerca siguiendo un patrón basado en el ritmo de la canción. Estos ataques involuntarios pueden ser controlados con *scratches* virtuales, para los que necesitaremos unos tres segundos sin que el oponente nos golpee; el truco: golpea a tu oponente hasta tirarle a una zona caliente o, directamente, agárrale y lánzale sobre ella y ejecuta un *scratch* para ver volar a tu enemigo por los aires. Así, el desenlace de cada uno de los combates del juego se verá influenciado por la habilidad de cada uno de los jugadores para luchar y hacer *scratches*, por la música que este sonando y los peligros que presenta cada escenario. El surrealista comportamimento del entorno contrasta con sus impresionantes gráficos, muy en la linea de *Fight Night Round 3*, y que muestran unos modelos 3D increíblemente reales y clavados a los raperos reales que aparecen en el juego: ***The Game*, Redman, Method Man**...

PERO, ¿ES UN BEAT'EM-UP?

Def Jam Icon es, por supuesto, un *beat'em-up*, aunque no es como los demás en el género. Junto al sistema de *scratches* y la importancia de la música en cada combate, el título de **Electronic Arts** presenta una puesta en escena y unas características que no suelen darse en los juegos de lucha convencionales, debido sobre todo al radi-

BOOM, SHAKE THE ROOM!

El título de la añeja canción de Will Smith y DJ Jazzy Jeff define a la perfección la importancia de los escenarios en Icon. Visualmente, el entorno palpita continuamente al ritmo de la música y, algunos de sus elementos golpearán siguiendo ciertas pautas al personaje más incauto.







EN CUATRO LÍNEAS

Secuela de una saga, inicialmente de wrestling, a la que EA Chicago le ha dado más realismo y originalidad.

QUÉ CUENTA

En el modo historia, pégate con quien haga falta para conseguir un buen nombre en las calles; después, crear un sello discográfico será pan comido.

SI FUERA UN DISCO SERÍA UN VINILO



LOS CREADORES

EA CHICAGO De la unión entre NuFX y los grupos desarrolladores de Fight Night y Def Jam de EA Canada, nace Electronic Arts Chicago. Tras la programación de Fight Night Round 2, las únicas creaciones de este estudio, relativamente joven, son Fight Night Round 3 y Def Jam: Icon.



NO HAY ESCAPATORIA Si intentas evitar a un rapero mosqueado, el hostil entorno de Icon no te lo pondra facil

NI ARTES MARCIALES NI GOLPES ESPECIALES; LA MÚSICA ES LA PROTAGONISTA DE DEF JAM: ICON

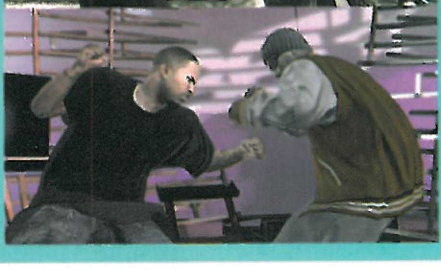




PROTAGONISTA: EL HIP-HOP

Desde el plantel inicial de luchadores, 18 raperos de fama internacional (The Game, T. I., Redman, etc), hasta su banda sonora, pasando por los escenarios, que palpitan al ritmo de la música, todo en Def Jam : Icon rezuma hip-hop. Si te gusta este estilo musical, te encantará la creación de EA Chicago, aunque tu género no sea la lucha: no te preocupes, porque los golpes tienen tanta importancia en Icon como su banda sonora.





cal cambio de desarrollador en esta tercera entrega de la saga. Las artes marciales han quedado relegadas a un segundo plano; el protagonismo de las estrellas del hip-hop que aparecen en el juego y su banda sonora es lo más importante de **Icon**, aunque los aficionados a los buenos *beat'em-up* no quedarán decepcionados. Al igual que en *Fight Night Round 3*, **Icon** presenta un sistema de defensa a dos niveles (protección de la cara y el estómago), la posibilidad de hacer *reversals*, cuatro botones de ataque al estilo *KOF* (puños y patadas, débiles y fuertes) y una serie de ataques especiales que se realizan con diferentes secuencias del stick analógico derecho; los más técnicos podrán dar rienda suelta a su imaginación con todo tipo de combos, aunque las llaves se han visto considerablemente reducidas con respecto a las anteriores entregas. También los modos de juego han sufrido importantes cambios, sobre todo el Modo Historia, ahora denominado Build a Label, que plantea su desarrollo en torno a la creación de un sello discográfico (en lugar de convertir al jugador en un camorrista profesional). Las opciones de personalización han aumentado considerablemente en este Modo, que presenta un gigantesco catálogo de prendas y otros complementos que podremos ir adquiriendo a medida que conseguimos dinero, así como un sistema de creación de personaje especialmente profundo. Como colofón, **Electronic Arts** no se ha olvidado de las opciones de juego *on-line*, que estarán disponibles para las dos versiones de **Def Jam Icon**, **Xbox 360** y **PlayStation 3**, cuyas diferencias os mostraremos sin pelos en la lengua en el próximo número de **SuperJuegos Xtreme**.

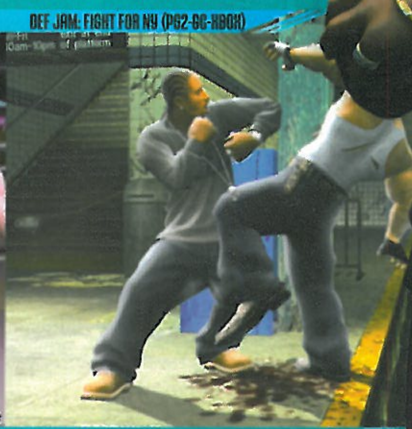
...game over

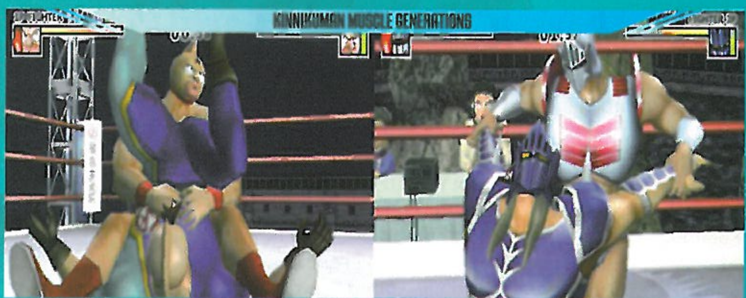
DEF JAM: LA SAGA

ICON INNOVA EN LA SAGA CON UN PLANTEAMIENTO A MEDIO CAMINO ENTRE EL BEAT'EM-UP Y EL GÉNERO MUSICAL, PERO NO HAY DUDA DE QUE SU ÉXITO SE LO DEBE A AKI CORP., CREADORES DE LOS DOS PRIMEROS DEF JAM

Allá por 2003, Electronic Arts encargó un título de wrestling a una compañía nipona especializada en la lucha libre, cuya principal característica sería el protagonismo total y absoluto de estrellas del hip-hop. Nadie imaginaba que Aki Corp. realizaría un trabajo de tanta calidad que enganchase a fanáticos del beat'em-up, amantes del hip-hop y jugones en general del mismo modo enfermizo. Pero es que Def Jam: Vendetta y Fight for New York (y The Takeover en PSP) no tenían nada que envidiar en posibilidades a los grandes del género (léase Tekken o Virtua Fighter) y superaban con creces a cualquier engendro basado en el wrestling real (por calificar de alguna forma ese ballet protagonizado por dos o más mastodontes hormonados). Aparte de los clásicos beat'em-up 3D presentes en las plataformas para las que aparecieron los dos primeros Def Jam, ningún otro juego de lucha podía presumir de tener tantos personajes jugables (y tan diferentes), unas técnicas de lucha tan reales y unos luchadores tan increíblemente sólidos. Podríamos decir que los Def Jam creados por Aki son de los pocos títulos que no solo están a la altura de la licencia en la que se basan (en este caso, las estrellas de la famosa discográfica), sino que la superan y van más allá del pequeño grupo de aficionados a la música hip-hop para el que el juego estaba creado inicialmente; si tan solo hubiera tenido opciones on-line... Con el giro radical de Electronic Arts en Icon, cambiando la profundidad en su control y las artes marciales por un tratamiento más enfocado a la parte musical del juego, aún está por ver si traspasará la frontera de los aficionados al hip-hop y demás fanáticos de los reyes del rap estadounidenses.







KINNIKUMAN
Esta surrealista saga de wrestling basada en un anime del mismo nombre es lo más importante de Aki Corp aparte de Def Jam_





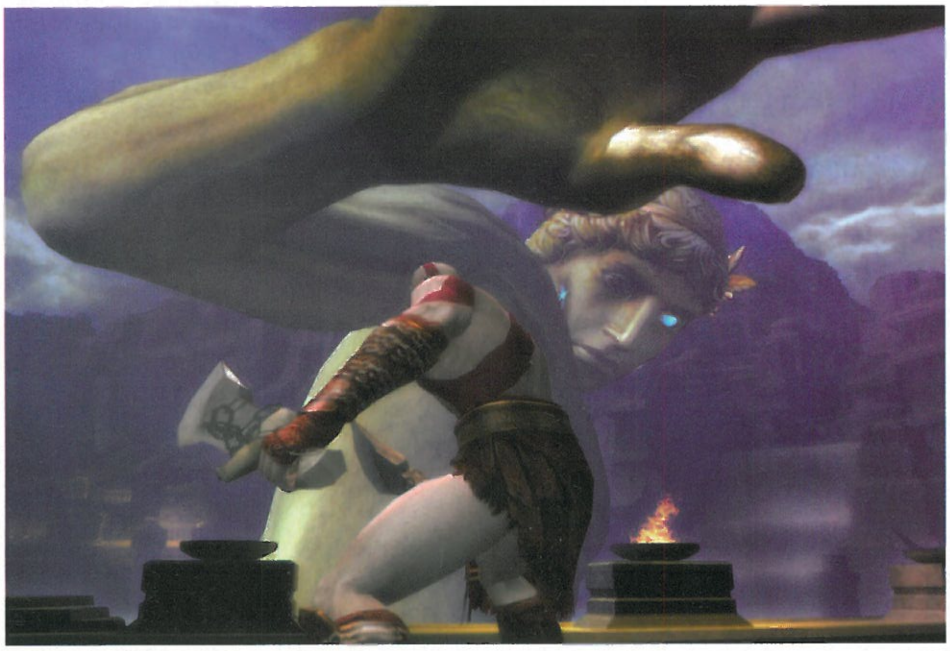
RESPUESTAS Y PREGUNTAS

¿Tanta diferencia hay entre Icon y los anteriores Def Jam?
Pues sí. En lo único que se parecen es en que en ambos casos salen raperos haciendo lo que dicen en sus canciones: arreglando las cosas a puñetazos. Mientras las dos primeras entregas presentaban un sistema de juego muy complejo y técnico, Icon ha visto simplificado su control y la música tiene más importancia.

¿Las capturas que hay en estas tres páginas con reales o son renders?
Bienvenido a la nueva generación, alma de cántaro. Los gráficos del juego son tan buenos que parecen renders; imaginad a los luchadores de Fight Night Round 3 vestidos y, en lugar de en un ring, en medio de la calle (o en un estudio de tv, o en una discoteca...)

KRATOS HA VUELTO A CABREAR A LOS DIOSES OLÍMPICOS. CONCRETAMENTE, A ATENEA, QUE LE HA DEVUELTO A SU TAMAÑO HUMANO, AUNQUE PERMITIÉNDOLE CONSERVAR LOS PODERES DE UN DIOS CON LOS QUE CULMINÓ SU PRIMERA AVENTURA. AHORA EL QUE ESTÁ CABREADO ES ÉL.

_JOHN TONES





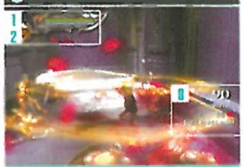


BALANCÍN La capacidad de Kratos para balancearse no sirve para saltar pequeños agujeritos de tipo plataformero, sino para esquivar construcciones y enemigos de tamaño colosal_





SEÑALES



1 

VIDA
La barra verde indica la vida de Kratos, recuperable en cofres que puntúan su aventura.

2 

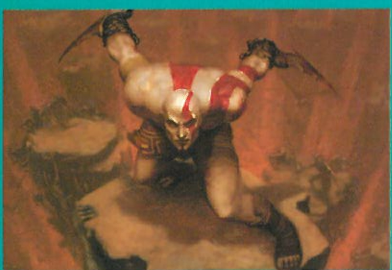
MAGIA
La barra azul. Se potencia machacando el botón «O»

3 

COMBOS
Información sobre los combos que puedes encadenar durante el combate.

DANDO GUERRA DIVINA

El primer God Of War supuso, en cierto sentido, una culminación para el hardware de PS2. Lo majestuoso de sus gráficos y, sobre todo, la fluidez y velocidad de su incesante acción, puntuada por un guión lleno de violencia física y psicológica desarrollado con notable astucia, hizo que el juego de SCE Santa Monica arrasara en todas las entregas de premios del año, incluyendo los D.I.C.E. Awards.



GOD OF WAR II

Algo tienen los juegos que funcionan a una escala mastodóntica. Resulta fascinante, desde la microscópica perspectiva del jugador, ver cómo lo que era un decorado se transforma en un enemigo: controlamos a una hormiga enfrentándose a un dios de muy específicos y deslumbrantes puntos débiles, y que a pesar de su tamaño es capaz de localizar y desintegrar los pilares maestros de edificios monstruosos hasta reducirlos a escombros. No es sólo que la capacidad técnica de las consolas permita ahora jugar a una escala de 1 : 1.000.000, sino que hay cierta tendencia estética reciente que obliga a nuestros avatares a girar la vista hacia arriba, como si últimamente viviéramos en una interminable sucesión de *final-bosses*. El primer *God Of War* dio un pistoletazo de salida al que se unieron *Shadow Of The Colossus* (quizás la antítesis rítmica y estética de *GOW*), el reciente *Lost Planet* y ahora, esta secuela del juegazo de presentación de Kratos, a cuya demo de escasos quince minutos iniciales hemos podido jugar.

Las espectativas eran tan grandes como los pechos de Afrodita: ¿puede la secuela de uno de los juegos más premiados y elogiados de la década estar a la altura de su leyenda? Estos quince minutos de acción frenética y gigantesca parecen confirmarlo: de nuevo el control de Kratos, el gran logro del primer juego por encima incluso de ese espectacular motor gráfico libre de renqueos, es intuitivo y feroz. Los combos se encadenan con naturalidad pasmosa. La cámara, aunque no podemos controlarla en ningún

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
ABRIL 2007

_GÉNERO **ACCIÓN DESPROPORCIONADA Y DIVINA**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑIA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **SCE SANTA MONICA STUDIOS**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.GODOFWAR.COM**

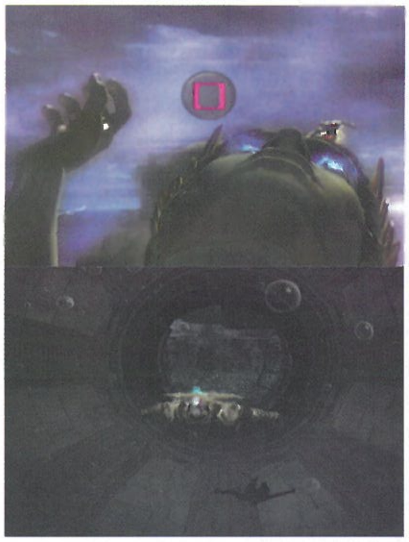
momento y está en perpetuo movimiento, no obstaculiza el juego e incluso a veces multiplica el dramatismo de las escenas. La dificultad sigue siendo desafiante, y que la demo dure un cuarto de hora no quita para que hayamos tardado una hora y pico de tiempo real en superarla.

Por supuesto, el deslumbrante aspecto gráfico propio de la serie hace su aparición constantemente: el diseño del Coloso de Rodas, sin alma pero con vida, y las disparatadas piruetas y acrobacias de Kratos se combinan sin que detectemos el más mínimo achaque. La combinación de secuencias de acción loca y cinemáticas camufladas (vídeos en formato MPEG-II que no desentonan con el resto en lo más mínimo), en un uso de la progresión narrativa soberbio, varios pasos por delante de la simple película interactiva, son la prueba de que no basta con tener un motor gráfico a prueba de bombas: hay que saber usarlo.

Habrá que ver si los temibles *puzzles*, ese punto de desequilibrio que ha fastidiado tantos prometedores juegos de acción, mantienen el tipo, pero todo parece indicar que los escasos ajustes que había que hacer al juego original se han llevado a cabo. Es más rápido mover objetos para solucionar los enigmas. Es más sencillo escalar paredes. Las escenas de transición parecen algo más veloces. Los momentos de machacar botones furiosamente (multiplicando la potencia de las magias o abriendo puertas) parecen algo más cómodas. Veremos.

Y luego está el prodigioso uso de la escala mítica de la que hablábamos: aquí solo hemos visto al descomunal coloso metálico (que sigue con vida al final de la demo), pero ya se han hecho públicas imágenes de una pelea a lomos de Pegaso contra un enfurecido grifo. De nuevo, no es suficiente con un argumento grandilocuente y unos diálogos pomposos: la épica bien entendida empieza por las némesis de setecientos metros de altura y varias toneladas de peso. _game over

EL CONTROL DE KRATOS, YA DE POR SI INTUITIVO, PARECE INCLUSO HABERSE REFINADO



EL BAILE DE LA MUERTE. De nuevo los combates culminarán con la pérdida del control total de Kratos, y tendrás que pulsar los botones correctos en el momento preciso. Como un DDR mostrenco_



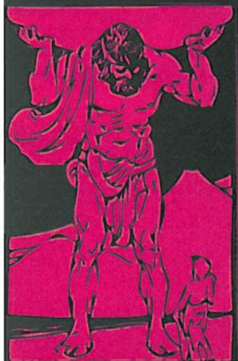
EN CUATRO LÍNEAS

La esperada secuela de God Of War promete convertirse en el juego de acción más mastodóntico de PS2.

QUÉ CUENTA

El orgullloso Kratos, con el poder y el tamaño de un Dios, desafía con su soberbia a la diosa Atenea, que le reduce al tamaño de un humano, aunque permitiéndole conservar los poderes divinos.

SI FUERA UN SER MITOLÓGICO **SERÍA** UN TITÁN



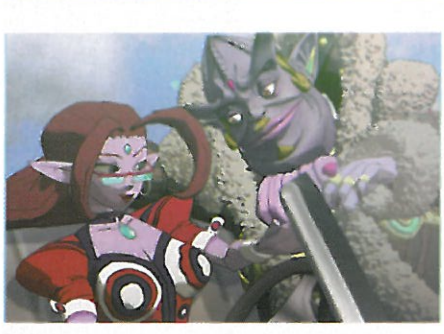
LOS CREADORES

SCE SANTA MONICA La división californiana de Sony tiene una trayectoria corta pero envidiable: arrancaron con el olvidado y fulminante Kinetica, una mezcla de SSX y WipEout, y tocaron la gloria con el extraordinario God Of War, uno de los mejores juegos de acción de todos los tiempos y precedente de este segundo enfrentamiento entre colosos.









VIVA EL CINE. Las secuencias CG que ilustran los momentos álgidos son de una belleza sin parangón. Su calidad ha hecho necesario que el juego venga en un DVD de doble capa.

_CHIARAFAN

NO TE DEJES DESLUMBRAR (O POR LO MENOS AÚN NO) POR LOS POTENTES NEONES DE LA NUEVA GENERACIÓN. SABEMOS QUE LLAMAN MÁS LA ATENCIÓN QUE LAS PORTADAS DE INTERVIÚ, PERO PUEDE QUE NO TE PEMITAN VER LAS JOYAS QUE AÚN QUEDAN EN LA GASTADA RECÁMARA DE PS2.

ROGUE GALAXY

Ahora que se acerca la primavera, con sus días más largos, su Lorenzo tostando las coronillas de los viandantes, sus colegialas acortando sus faldas plisadas y sus obreros despojándose de sus camisetas, a todos nos apetece salir de la monotonía del invierno y hacer cosas nuevas, conocer a gente interesante y, en fin, cambiar un poco. Este sentimiento es el que debe de haber padecido el protagonista de la historia que nos ocupa, Jaster Rogue (je, je, el título del juego es igual que el apellido del protagonista, como en las películas policiales de poca monta). Y es que vivir en un planeta desértico, siendo huérfano y haber sido criado por una especie de sacerdote tiene que hartar un poco. Así que cuando, caprichos del destino, un par de robots le confunden con un famoso cazarrecompensas que estaban buscando y le proponen enrolarse en un navío espacial comandado por un famoso capitán, no se lo piensa dos veces. Por cierto, esto del huérfano en el planeta desértico y los dos robots, ¿no os suena de algo? No sé, serán imaginaciones mías. En fin, que la historia que presenta este **Rogue Galaxy**, pese a contar con la originalidad más bien justa, sirve de perfecto marco argumental para el proyecto soñado por **Level-5** para despedirse de **PlayStation 2**: una *space-opera* de dimensiones gigantescas, llena de espectáculo, diversión, calidad técnica de esa que sólo pueden conseguir los mejores grupos de programación durante los estertores de

SEÑALES





ESTADÍSTICAS
La vida, los puntos de habilidad para ejecutar magias y los de acción para poder atacar.



ARMA DE FUEGO
Aquí aparece el arma de largo alcance que empuña el héroe, así como su munición.



RADAR
Muestra la posición de los enemigos con respecto a la del protagonista.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
JUNIO 2007

ROGUE GALAXY

PS2

GÉNERO RPG DE ACCIÓN PIRATIL
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR LEVEL-5
_JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 1 _ONLINE NO
_WEB WWW.US.PLAYSTATION.COM



PIRATAS DEL ESPACIO El grupo de personajes que protagoniza el juego es de lo más extraño: humanos, perros, robots, alienígenas, redactores jefe...







DANCE DANCE. El empleo de unas técnicas especiales de combate te obligará a pulsar los botones indicados en el momento preciso.



un sistema de entretenimiento (véase *God Of War 2*, por ejemplo) y hasta fuegos artificiales. Y todo ello en una versión para el mercado occidental que supera con creces a la que fue lanzada en Japón (aunque ellos, envidiosos como pocos, recibirán pronto la edición extendida con todos estos extas). Tomando elementos de anteriores producciones de la casa (*Dark Cloud*, *Dark Chronicle* e incluso *Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito*), han optado por un desarrollo en tercera persona que se divide entre la exploración de grandes escenarios (en total hay cinco planetas, cada uno con diversas localizaciones y entornos de todo tipo, desde el selvático al urbano, pasando por el minero) y los combates. Estos son bastante similares a los vistos en la saga *Kingdom Hearts*. Es decir, tres personajes en pantalla y un control totalmente arcade, donde combos, magias, saltos y demás copan el protagonismo. Frenético como pocos, este sistema se diferencia del visto en el juego del pato Donald y demás en que en cualquier momento (incluso fuera de las batallas) podrás tomar el control de cualquiera de los tres integrantes de tu equipo y así cambiar ligeramente la experiencia de juego, ya que cada uno de ellos cuenta con sus golpes y armas características (una de corta y otra de larga distancia). Lo mejor de todo es que los programadores han rodeado a este desarrollo central de una cantidad apoteósica de elementos para crear una jugabilidad variada, desde la posibilidad de ir combinando los objetos que encuentres a una serie de batallas de insectos, pasando por un quintal de misiones alternativas, trajes nuevos para los personajes, etc. Y tampoco se han olvidado del apartado técnico, pues el *cel-shading* nunca se había visto tan bien empleado. En fin, que cuenta con todos los elementos para triunfar: veremos si se conjugan bien.

_gaña diván

EN CUATRO LÍNEAS

RPG de acción de los creadores de Dragon Quest: E.P.D.R.M, ambientado en el espacio exterior.

QUÉ CUENTA

Un joven huérfano sueña con vivir todo tipo de aventuras explorando la galaxia. Gracias a un cúmulo de coincidencias, se enrolará en un barco pirata en una carrera por liberar al universo.

SI FUERA UN SERIE DE TV SERÍA STAR TREK



LOS CREADORES

LEVEL-5. Los chicos de Level-5 se han ido convirtiendo en esta generación de los 128 bits en uno de los grupos de desarrollo de referencia a la hora de crear RPG's de éxito. Las dos entregas de Dark Cloud, la última de Dragon Quest y los futuros Juana de Arco para PSP y White Knight Story para PS3 son buena prueba de ello.

_JOHN TONES

BURNOUT DOMINATOR

LA ESPERA HASTA BURNOUT 5 VA A SER MÁS LLEVADERA DE LO ESPERADO. NOS ENCANTA EL OLOR A GOMA QUEMADA Y METAL RETORCIDO.

Reconozco experimentar hacia la saga *Burnout* una atracción casi irracional. El motivo está claro: es videojuego en estado puro. Eliminando a golpe de mecánica devastadora los lastres narrativos procedentes del cine, la televisión, los comics y otros medios (argumento, caracterización de personajes, diálogos), los *Burnout* se quedan, por propia elección, en espectáculos de violencia despersonalizada, velocidad absurda y competitividad a la enésima potencia.

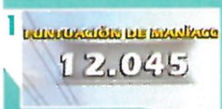
A diferencia de otras series que, a base de concesiones a las modas del momento (¿he oido *tuning*?) intentan encontrar un sitio bajo el sol de los arcades de conducción, *Burnout* permanece envidiablemente fiel a la tendencia de destrucción motorizada que viene amplificando desde su tercera entrega, el ya clásico *Takedown*. Sin embargo, siempre intentan aportar alguna novedad a las constantes de la serie: el extraordinario *Revenge* introducía el concepto del título, que en modo *on-line* se transformaba en un descomunal festín de piques post-industriales; el futuro *Burnout 5* promete una aún no especificada libertad de movimientos por la ciudad buscando circuitos y carreras; y este **Dominator** para **PSP** y **PS2** vuelve la vista hacia los orígenes de la serie, lo cual demuestra cierta honestidad: consciente de que la saga no podía ir más allá en términos de armageddon automovilístico, **EA UK** (sustitutos de **Criterion Games** en el desarrollo de estas entregas) vuelve la vista a los orígenes de la serie. La eliminación del Modo Choque, posiblemente la decisión más polémica de la nueva estructura del juego, es solo la punta del iceberg: se recupera el concepto Burnout, lógicamente abandonado desde que los choques tomaron el protagonismo del juego, en forma de encadenado de turbos. Así, cuando la barra de turbo se rellena por completo, cambia de color: si



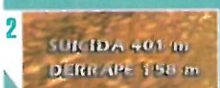
EL MAPA INDICA QUE POR AQUI. Usa a los coches rivales para abrir atajos en los circuitos. Una pasada y listo.

SEÑALES



1


PUNTUACIONES
Cada carrera tiene sus propios objetivos. En ésta, obtener puntos por conducción cafre.

2


LOCURA RODADA
Que no cesen los disparates en el asfalto / Para que tus vehiculos puntúen alto.

3


BURNOUTS
El encadenado de turbos sin frenar proporcionará más tiempo de velocidad loca.

PS2 PSP

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO DE 2007

_GÉNERO **CARRERAS DESGUAZADORAS**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **EA UK**
_JUGADORES **1-4 (PS2), 1-6 (PSP)**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **NO (PS2) Y AD-HOC (PSP)**
_WEB **WWW.EA.COM/BURNOUT/DOMINATOR**

en plena carrera el conductor es capaz de consumirla íntegramente sin pisar el freno, la barra se restituirá. Y así sucesivamente: se premiará la conducción arriesgada, más que agresiva. El encadenado de *burnouts*, a menudo necesarios para vencer en las carreras más avanzadas del juego, convierte los circuitos en mortales y frenéticas pistas de locura motorizada. Queda a un lado la caricaturesca concepción de las altas velocidades que tenía *Revenge*, donde había que embestir vehículos que circulaban en nuestra misma dirección para lanzarlos hacia nuestros contrincantes como si fueran proyectiles. Esta vez, a excepción de los vehículos rivales, todo en los circuitos es susceptible de imponer un freno a las carrera.

Eso no quiere decir que **Dominator** se haya convertido en un sedado *Gran Turismo*: la diversión y el barullo aún son primordiales. Los choques a escala múltiple siguen siendo espectaculares (y en la versión **PSP** al fin hay suficientes coches para que se produzca el caos a varias bandas, huyéndose de los tristes circuitos sin apenas contrincantes de *Legends*), aparece el Modo Maniaco (en el que hay que conducir contrarreloj de la forma más insensata posible, acumulando tiempo y puntos por conducción temeraria) y el motor gráfico está, sencillamente, todo lo perfeccionado que podía llegar a estarlo a estas alturas de la serie. Es decir, cero ralentizaciones, interesantes alardes gráficos e impecable sensación de velocidad.

El Modo Multijugador de ambas versiones, aunque no promete proporcionar las increíbles barrabasadas que hemos llegado a vivir gracias a **Xbox Live** en la versión para **360** de *Revenge*, tiene sustancia. Pantalla partida en **PS2** para competición directa de dúos, más la posibilidad de jugar cuatro personas el mismo circuito para comparar resultados, y *ad-hoc* para un máximo de seis jugadores en formato **PSP**. Es más de lo mismo, desde luego, pero nos vuelve locos. ...game over

OBJECTS IN MIRROR CLOSER THAN THEY APPEAR

Aún tenemos que ver hasta qué punto EA UK ha sabido respetar el espíritu de Criterion al desarrollar Dominator. Tenemos nuestras lógicas reticencias en este sentido, y podréis leerlas en nuestro análisis del próximo número, pero mientras, recomendamos cualquier entrega de la serie (especialmennte Takedown y Revenge) a los que creen que lo importante de un juego de conducción no es que el modelado del coche sea realista, sino que sea realista el trompazo.



EN CUATRO LÍNEAS

Burnout y su despedida generacional: las mayores velocidades alcanzadas por un juego y chatarra a granel.

QUÉ CUENTA

Si hay algo que caracteriza a la serie de Criterion es la ausencia total de línea argumental. Ni personas conduciendo ni espectadores. Sólo frenos rotos y coches locos.

SI FUERA UN VEHÍCULO SERÍA UNA BOLA DE DEMOLICIÓN

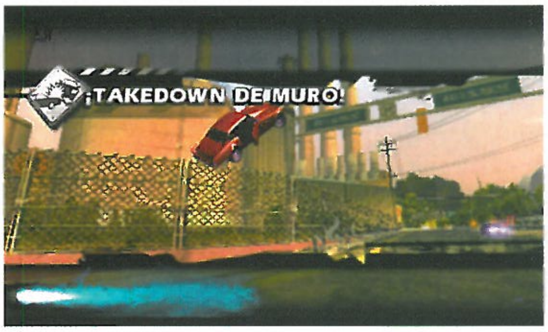


LOS CREADORES

CRITERION GAMES. Compañía británica conocida sobre todo por el desarrollo de la saga Burnout y el shooter BLACK, lo que ha dado a sus programadores merecida fama de estetas de la acción enloquecida. Desarrolló el popular motor gráfico Renderware y fue comprada por Electronic Arts en 2004.





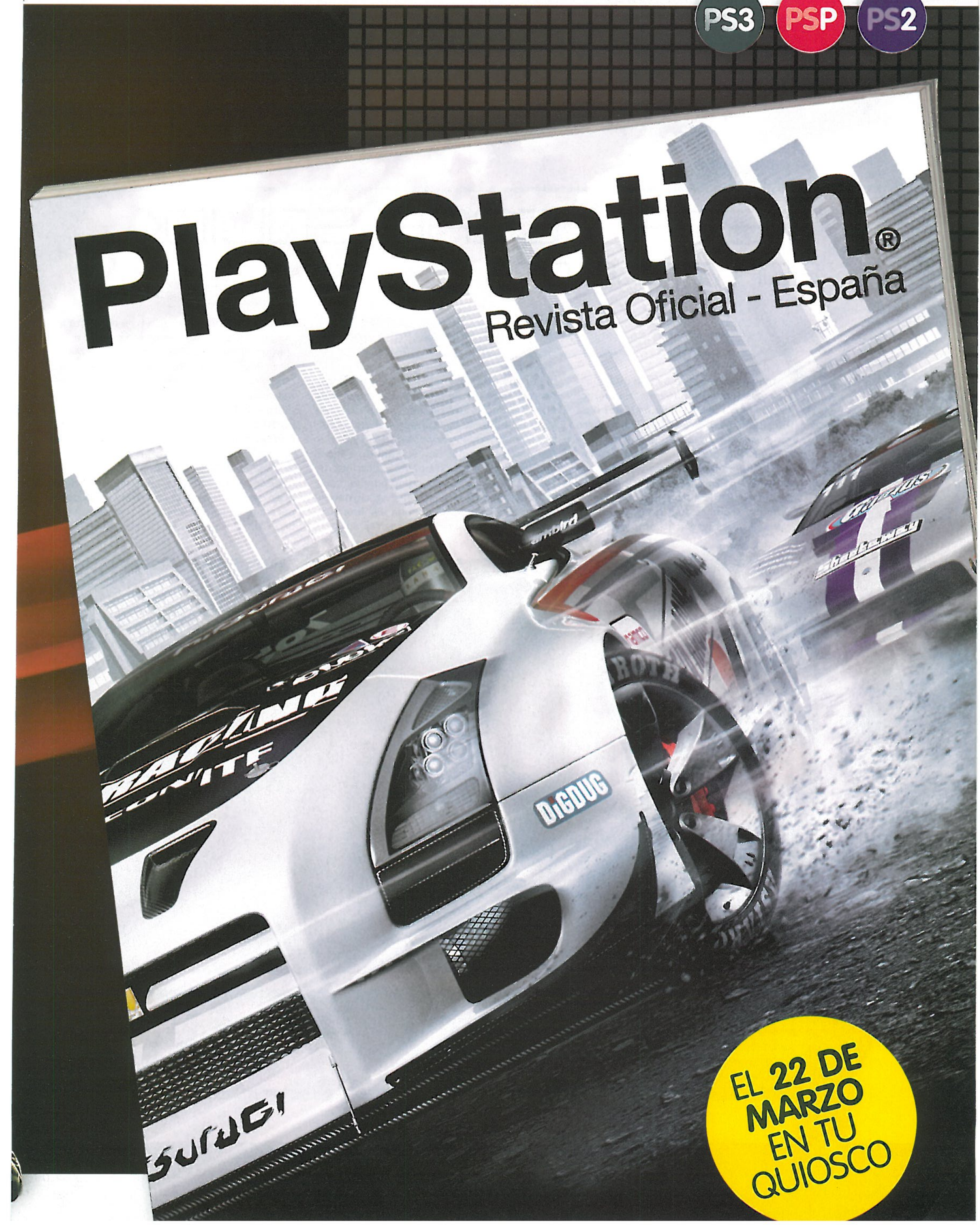






LA SAGA RECIBE UN INESPERADO GIRO HACIA LA VELOCIDAD, DEJANDO DE LADO DE MOMENTO LA DEMOLICIÓN RODADA.


EL MES
QUE VIENE
PlayStation®2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
SE CONVIERTE EN...
¡TODA LA INFORMACIÓN PARA PS3, PS2 Y PSP!
¡NUEVO DISEÑO!
¡GUÍAS COMPLETAS DE LOS MEJORES JUEGOS!
¡MÁS SECCIONES!
SONY
PLAYSTATION 3
SONY
PSP


PS3
PSP
PS2
PlayStation®
Revista Oficial - España
EL 22 DE MARZO EN TU QUIOSCO

_NEMESIS

METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS



HIDEO KOJIMA ES UN GENIO...Y UN DETALLISTA. SUS METAL GEAR SUELEN TARDAR EN LLEGAR A EUROPA, PERO SIEMPRE LO HACEN CON ALGO EXTRA. Y EL MGS DE PSP NO SERÁ UNA EXCEPCIÓN.

Ya lo avisé en el reportaje que publicamos hace unos meses. La expectación hacia el **Metal Gear Solid 4** de **PlayStation 3** es del todo lógica, pero corremos el riesgo de perdernos otra obra maestra, que ya es tangible y llegará a las tiendas el próximo mes de abril. ***Metal Gear Solid Portable Ops*** irrumpirá en territorio europeo y, como viene siendo costumbre, lo hará con algunas mejoras extras para compensar los meses de espera: nuevos mapas multijugador, un Boss Battle y (sorpresa, sorpresa), nuevas tropas uniformadas con las banderas de diferentes paises del viejo continente. Ya habíamos visto en *MGS3 Snake Eater* algo parecido con el maquillaje facial de Snake, pero en este caso, el patriotismo roza el cante absoluto, como puedes comprobar en la página de la derecha. Un detalle simpático, aunque no deja de ser una chorrada en comparación al resto del juego, una verdadera genialidad a la altura del resto de la saga *MGS*. Si bien es cierto que ya existían en el mercado dos entregas de *Metal Gear Ac!d*, en **MGS Special Ops** no hay naipes, sino una mecánica cien por cien *tactical espionage action*. Utilizando un fastuoso motor gráfico (una adaptación del utilizado en *MGS3 Subsistence*), **Kojima** y su gente nos reencuentran con Big Boss, siete años después de los sucesos narrados en *MGS3 Snake Eater*. Al fin sabremos cómo conoció Big Boss a Roy Campbell (treinta años después, sería el jefe de Solid Snake) y qué pasó para que traicionara finalmente al gobierno de EE.UU. Pero aun mejor que su trama (que

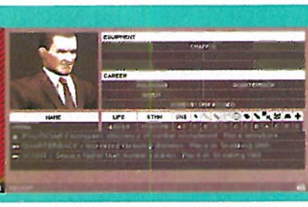


ESA CAMISETA ES MIA. Las luchas en la redacción por los juegos y el merchandising está llegando a cotas jamás vistas. Esta «balasera» fue por las promos de un juego de pesca_

¡A POR EL WI-FI DEL VECINO!
¿Buscas aumentar tus tropas? Date un paseo con la PSP para ir a la caza de la red wi-fi. Cuando detecte una, el juego convertirá esos datos en un nuevo soldado. Si eres un vago, puedes cazar la wi-fi del vecino desde la terraza, pero procura no matarte...no queremos perder lectores.







■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
ABRIL 2007

_GÉNERO **ESPIONAJE TÁCTICO PORTABELERO**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KOJIMA PRODUCTIONS**
_JUGADORES **1-6**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **AD-HOC/INFRAESTRUCTURA**
_WEB **WWW.FINALFANTASY.COM**





es soberbia), es su novedosa mecánica. No combatiremos en solitario, sino formando hasta cuatro comandos, y para ello será necesario reclutar tropas. ¿Cómo hacerlo? O bien dejas K.O. a un soldado y te lo llevas a tu cuartel para lavarle el cerebro, o utilizas tu **PSP** para detectar redes *wi-fi* por la calle (**Kojima** lo ha bautizado como AP Scan) y, con los datos, generar un soldado especial. Cada uno tendrá diferentes habilidades que le harán notable en un campo (espionaje, infiltración, unidad médica...). Saber combinarlas, antes y durante la misión, será la clave del éxito. Sobre todo porque aquello de almacenar 20 y 30 ítems en el zurrón ya es historia. Cada personaje sólo puede cargar con cuatro cosas (armas, munición, medicación, comida...), así que más te vale desplegar bien a tus hombres y olvidarte de la vieja táctica de «*Snake puede con todo*». Poco a poco irás construyéndote un pequeño ejército que no sólo podrás utilizar en el Modo Historia del juego, sino también en enfrentamientos contra otros cinco jugadores, ya sea en *wi-fi ad-hoc* como en Modo Infraestructura. Si pierdes, todo el ejército que te has ido currando durante meses irá a parar a la memory stick de tu rival. Ríete tú de los combates de Pokémon. Esto será mucho más bruto y sanguinario.

...game over

EL COMANDO «MANOLO EL DEL BOMBO»

No sabemos quién fue la lumbrera que diseñó los uniformes de los soldados españoles que aparecerán en MGS Portable Ops, pero esta claro que los nuestros serán los primeros en caer. Como para no verlos. Estas tropas uniformadas con los colores de diversos naciones del viejo continente son una de las exclusivas del MGS Portable Ops europeo.



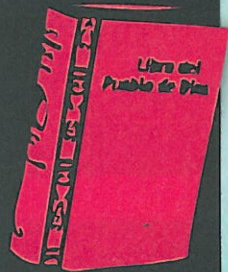
EN CUATRO LÍNEAS

Todo lo que hace grande a los MGS (buena trama, personajes carismáticos, fantástica mecánica) en un UMD.

QUÉ CUENTA

Colombia, 1970. Siete años después de los incidentes narrados en MGS Snake Eater, Big Boss despierta en una celda, justo a tiempo de evitar un nuevo conflicto entre EE.UU. y la URSS.

SI FUERA UN LIBRO SERÍA UN BESTSELLER DE BOLSILLO











PASIÓN CASTRENSE. Así es como John Tones se libró de las guardias en la mili. Aquel sargento le sigue mandando flores cada 14 de febrero.



MGS PORTABLE OPS TAMBIÉN HARÁ USO DEL FUTURO GPS PARA PSP.

LOS CREADORES

KOJIMA PRODUCTIONS. Uno de los grandes genios de la industria del videojuego, Hideo Kojima fundó este estudio dentro de la propia Konami, para la que lleva trabajando toda su vida. Entre sus obras más conocidas están Snatcher, Policenauts y por supuesto, toda la saga Metal Gear: desde las primeras entregas para MSX, a las de PSone y PS2.

SEÑALES





1 SALUD/STAMINA
Controla la vida de tu personaje, porque si muere, lo habrás perdido para siempre.



2 MUNICIÓN
Utiliza la tactica CQC con los enemigos, porque no podrás cargar mucha munición.



3 RADAR
El nuevo Surround Radar te indicará la posición del enemigo por los sonidos que emite.













_CHIARAFAN

THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

LA NUEVA CONSOLA DE SONY, PLAYSTATION 3, VENDRÁ ACOMPAÑADA DE UN CATÁLOGO DIGNO DE SER TENIDO EN CUENTA. ENTRE ESTOS JUEGOS DESTACA EL MEJOR RPG DEL AÑO PASADO, EN UNA VERSIÓN MEJORADA, CORREGIDA Y AUMENTADA. SI ES QUE ESTO ES POSIBLE.

Reconozcámoslo: los usuarios de consola hemos estado durante muchos años confinados en el mundo de los los juegos de rol japoneses. Y no es que en este particular universo, lleno de féminas de largas piernas y escasa ropa, personajes entrañables de grandes ojos y un sentido del humor muy propio, se esté nada mal, pero a veces echábamos de menos algunos títulos de los que podían disfrutar los usuarios de **PC**. Clásicos como la saga *Lands Of Lore*, *Might & Magic* o *Dungeon Master* nunca han sido convertidos a otros sistemas, y cuando lo han hecho ha sido con resultados poco espectaculares y escaso éxito. Claro que en otras ocasiones hemos sido agraciados con algunas adaptaciones que superaban al original, como ocurrió con *Baldur's Gate* (divertidos en **PlayStation 2**, absolutamente plomizos en **PC**). En cualquier caso, la potencia de las consolas de nueva generación y la gran superioridad de ventas de software con respecto a los compatibles ha hecho que muy pocos títulos (los MMORPG, alguno de estrategia y poco más) se queden en el oscuro mundo de **Windows** y demás. La anterior entrega de la saga *The Elder Scrolls*, *Oblivion*, ya fue lanzada en **Xbox**, aunque el limitado éxito de la consola en nuestro país y la poca promoción que se le dio al juego (de hecho ni siquiera se tradujo) hizo que pasara sin pena ni gloria. En el caso de este nuevo **Oblivion**, la cosa ha sido diferente. Desde su lanzamiento el mes de marzo del pasado año ha cosechado un gran éxito, convirtiéndose en uno de los juegos más vendidos de **Xbox 360**, y recibiendo críticas muy favorables. Hace no demasiado tiempo los programadores anunciaron que la versión para **PS3** llegaría a tiempo de acompañar a la consola en su lanzamiento americano. Finalmente no será así, pero a los usuarios europeos poco



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO 2007

_GÉNERO RPG ANGLOSAJÓN PECERO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR BETHESDA SOFTWORKS
_JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 1 _ONLINE NO
_WEB WWW.THEELDERSCROLLS.COM

SEÑALES





1 **MARCADORES**
Vida, resistencia (el héroe se agota al combatir y al saltar o nadar) y poder mágico.



2 **BRÚJULA**
Con indicaciones de los lugares de interés más próximos y los objetivos cercanos.



3 **INVENTARIO**
Desde esta pantalla podrás equipar a tu personaje con todo tipo de armas y armaduras.





COMPARACIONES ODIOSAS
No sabemos si es por la mayor capacidad técnica de la consola, por el tiempo adicional del que han gozado los programadores o porque los programaron bajo las buenas vibraciones de un solsticio de invierno, pero lo cierto es que la versión para PlayStation 3 de Oblivion se ve y se juega mucho mejor que la de Xbox 360. Que no se me ofenda nadie (o que lo hagan, que nos importa bien poco), pero las texturas son de mayor calidad, todo se mueve con bastante mayor fluidez y los tiempos de carga se han reducido drásticamente, por no hablar del contenido adicional en forma de expansión.



nos importa, ya que el juego estará listo y en las estanterías de las tiendas junto con el nuevo sistema de **Sony**, el próximo 23 de marzo. Si hay alguien por ahí que todavía no sepa de qué va esto, podríamos explicar que se trata de un juego de rol en la más pura tradición anglosajona. Perspectiva en primera persona (aunque también existe la posibilidad de jugarlo en tercera, es poco recomandable), un mundo fantástico medieval que, en cuestión de dimensiones, deja en ridículo a la saga *Grand Theft Auto* y casi infinitas posibilidades de personalización del personaje protagonista son sus señas de identidad. En **Oblivion** existe una trabajada trama principal, llena de oscuros presagios, traiciones y demás cuestiones habituales, pero lo que le hace realmente especial y diferente al resto es la aceptación del libre albedrío como piedra angular de la mecánica del juego. Y es que el jugador podrá explorar con total libertad el gigantesco mapeado, relacionarse con sus cientos de habitantes (cada uno de ellos con su propia rutina de vida y una opinión formada sobre el protagonista, que influirá en su grado de cooperación) y cumplir las más variadas misiones, mientras da buena cuenta, espada (o hacha, bastón, arco...) en mano, de los enemigos. El sistema de evolución del protagonista hace que cada una de sus aptitudes (desde el combate con armas blancas a la habilidad para abrir cerraduras, pasando por la labia) vaya mejorando a medida que las entrene. ***The Elder Scrolls IV - Oblivion*** es un juego tan inmenso e inmersivo que asustará a más de uno. Sobre todo a aquellos que gusten de ser guiados de la manita de papá **Square** y mamá **Enix**.

_game over

UN JUEGO TAN INMENSO QUE INCLUSO PODRÁ ASUSTAR A MÁS DE UN USUARIO CON POCA EXPERIENCIA EN EL GÉNERO

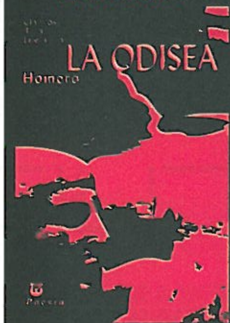
EN CUATRO LÍNEAS

Juego de rol y acción en primera persona que propone explorar con total libertad un gigantesco mundo medieval.

QUÉ CUENTA

En el mundo de espada y brujería de Tamriel, el monarca ha sido asesinado. Si un heredero legítimo no reclama el trono, las puertas de Oblivion se abrirán y acabarán con la humanidad.

SI FUERA UN LIBRO SERÍA LA ODISEA



LOS CREADORES

BETHESDA SOFTWORKS
Grupo de programación del estado de Maryland, en EE.UU. Llevan más de diez años dando forma a una de las sagas de RPG's más populares en PC, que por primera vez da el salto a PlayStation.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO 2007

GUITAR HERO II
XBOX 360

_GÉNERO **SIMULADOR DE METRALLA SÓNICA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **REDOCTANE / ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **HARMONIX MUSIC SYSTEMS**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_WEB **WWW.GUITARHEROGAME.COM**









HIJOS DEL ROCK&ROLL Contemplar a los guitarristas del juego, cada vez más estrafalarios, sigue siendo un espectáculo

_JOHN TONES

GUITAR HERO II

SE HAN OÍDO VOCES QUEJUMBROSAS HACIA LA SECUELA DEL DEMOLEDOR GUITAR HERO. VOCES QUE, POSIBLEMENTE, SE POSTRARÁN ANTE LA VERSIÓN 360

De la versión de **PS2** se ha dicho, aparte de lo obvio (que no aporta casi nada nuevo a la primera entrega) que algunas versiones de los temas son atroces, que el volumen y la pose no son tan brutales como en la primera entrega... Cuestión de opiniones. Si bien es cierto que se ha perdido el factor sorpresa y que la fórmula no debería llegar a estirarse tanto como los *Singstar*, de temática mucho más versátil, **Guitar Hero II** propone tantas y tan particulares emociones reales dentro del gastado subgénero del *bemani* que se le disculpa más de un fallo... aunque seguimos vigilando. Se mantiene, por ejemplo, el espectacular, casi mágico modo en el que un segundo jugador puede interpretar el bajo de las canciones. La sensación de saber tocar la guitarra de la primera entrega se transforma en una simulación de compenetración musical entre los miembros de una banda de rock que adquiere matices inauditos.

Esta versión de **360**, aparte de los *tracks* inéditos (¡*The Trooper* de los **Maiden**! ¡Sí!), incluye alguna que otra novedad. La más palpable, literalmente, es la guitarra: resulta más pesada, más compacta, por no decir que tiene una forma infinitamente más rockera que la de **PS2**. Y esa conexión en la base que sugiere un posible futuro pedal de distorsión... ¡Groarrr!

Gráficamente no hay mejoras reseñables: los gráficos están algo más pulidos, pero de forma muy superficial. Se pueden desbloquear bajos además de guitarras. Y ante todo, tenemos una promesa: contenido descargable desde **Live**, suponemos que a precios abusivos, desde el mismo día del lanzamiento del juego. En **Activision** no sueltan prenda, pero nosotros apostamos por las canciones del primer *Guitar Hero*. Y eso convertiría a este juego, con el impecable *tracklist* añadido de la primera entrega, en el mejor simulador metálico de la historia...

LOS DIEZ TRACKS INÉDITOS PARA XBOX 360

- Hush - Deep Purple
- *Dead!* - My Chemical Romance
- *Billion Dollar Babies* - Alice Cooper
- *R'N'R Hoochie Koo* - Rick Derringer
- *Possum Kingdom* - Toadies
- *Salvation* - Rancid
- *Life Wasted* - Pearl Jam
- *The Trooper* - Iron Maiden
- *Drink Up* - Ounce of Self
- *Kicked to the Curb* - Noble Rot

LA GIBSON X-PLORER, UN MITO DE LA MELENA ONDEANTE Y EL TRALLAZO DE SEIS CUERDAS...



EN CUATRO LÍNEAS

Vuelve el bemani más heavy del panorama con una guitarra, al fin, apropiada para el festival de distorsión.

QUÉ CUENTA

Argumento minúsculo y perfecto: la carrera hacia la fama del jugador. El progreso está perfectamente reflejado en los locales de conciertos. Desde cuchitriles de mala muerte a Stonehenge.

SI FUERA UNA MASCOTA SERÍA EDDIE



CREADO POR...

HARMONIX Pequeña compañía situada en Cambridge que ha alcanzado la gloria, la fama y la fortuna al producir el extraordinario Guitar Hero. También cuentan en su haber con los fabulosos arcades musicales FreQuency y Amplitude. En 2007, la compañía fue adquirida nada menos que por MTV. Así que seguirán haciendo ruido.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO 2007

XBOX 360

_GÉNERO **SHOOTER TÁCTICO REALISTA**
_PAÍS **FRANCIA** _COMPAÑÍA **UBI SOFT**
_DESARROLLADOR **UBI SOFT PARIS**
_JUGADORES **1-16**
_MODOS DE JUEGO **3** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.GHOSTRECON.COM**



REALISMO GRÁFICO El desarrollo y el aspecto de Ghost Recon 2 no pueden ser mas realistas. El efecto de humo y fuego es impecable

ALGUNOS EFECTOS GRÁFICOS, COMO LOS DEL HUMO O ALGUNAS EXPLOSIONES PARECEN REALES.







MELONGASOIL

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

EL PRIMER TÍTULO EN MOSTRARNOS LA NUEVA GENERACIÓN EVOLUCIONA EN TODOS LOS SENTIDOS.

Si hay algo que tenemos claro es que **Ubi Soft** se ha dejado la piel por explotar al máximo la nueva generación de consolas; lo que no esperábamos es que una obra maestra como *Ghost Recon: Advanced Warfighter* pudiera mejorarse. Y aunque, en la beta analizada la mejora no haya sido especialmente grande (mejorar algo perfecto es complicado), pocos títulos del género pueden igualarse en jugabilidad y apartado gráfico a **Ghost Recon 2**. La saga de *shooters* que pasó de ser «muy táctica» a «muy arcade» para ser finalmente «arcade ligeramente táctica», recibe en esta nueva entrega una nueva dosis de estrategia que se manifiesta en forma de un control más preciso de los vehículos aliados, de un desarrollo que requiere buenas dotes de mando y de la presencia obligada de un médico entre los cuatro miembros del equipo Ghost. Y hablando de médicos y, para que tengáis en cuenta el nivel de realismo de esta nueva entrega, los botiquines estarán limitados. **Ghost Recon 2** presenta un sistema de control prácticamente idéntico al de la primera entrega, pero incluye novedades como activar una perspectiva desde la espalda de cualquiera de nuestros aliados (humanos o máquinas) dejando pulsado el botón RB. Como hemos mencionado, el realismo es una constante en el desarrollo del título de **Ubi** y, sobre todo, en su apartado gráfico: no habrás visto unas explosiones y un efecto de humo más real en ningún otro juego.

...game over





NOVEDADES Ahora podremos utilizar una cámara para seguir los movimientos de cualquiera de los miembros del equipo Ghost_

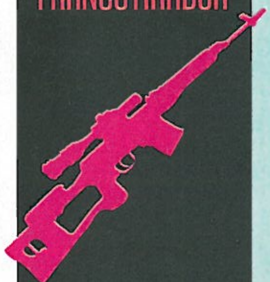
EN CUATRO LÍNEAS

Shoot'em-up en tercera persona, culmen de una saga que siempre ha buscado el equilibrio perfecto entre la acción y la estrategia.

QUÉ CUENTA

La misión en México (anterior entrega) se complica, y Scott Mitchell tiene que volver a comandar un equipo Ghost para eliminar la amenaza de la guerra civil que se extiende por Centroamérica.

SI FUERA UN ARMA SERÍA UN RIFLE DE FRANCOTIRADOR



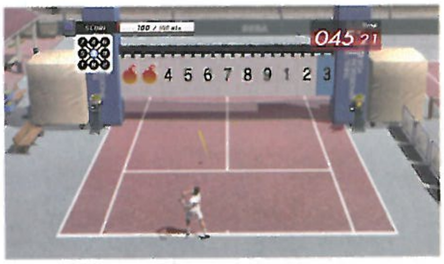
CREADO POR...

UBI SOFT PARIS. Cuna de la compañía que más tarde tendría grupos de programación hasta en Shanghai, no se caracteriza por crear una gran cantidad de títulos, aunque entre sus creaciones destacan títulos como XIII, Red Steel, Peter Jackson's King Kong y las dos últimas entregas de Ghost Recon Advanced Warfighter.

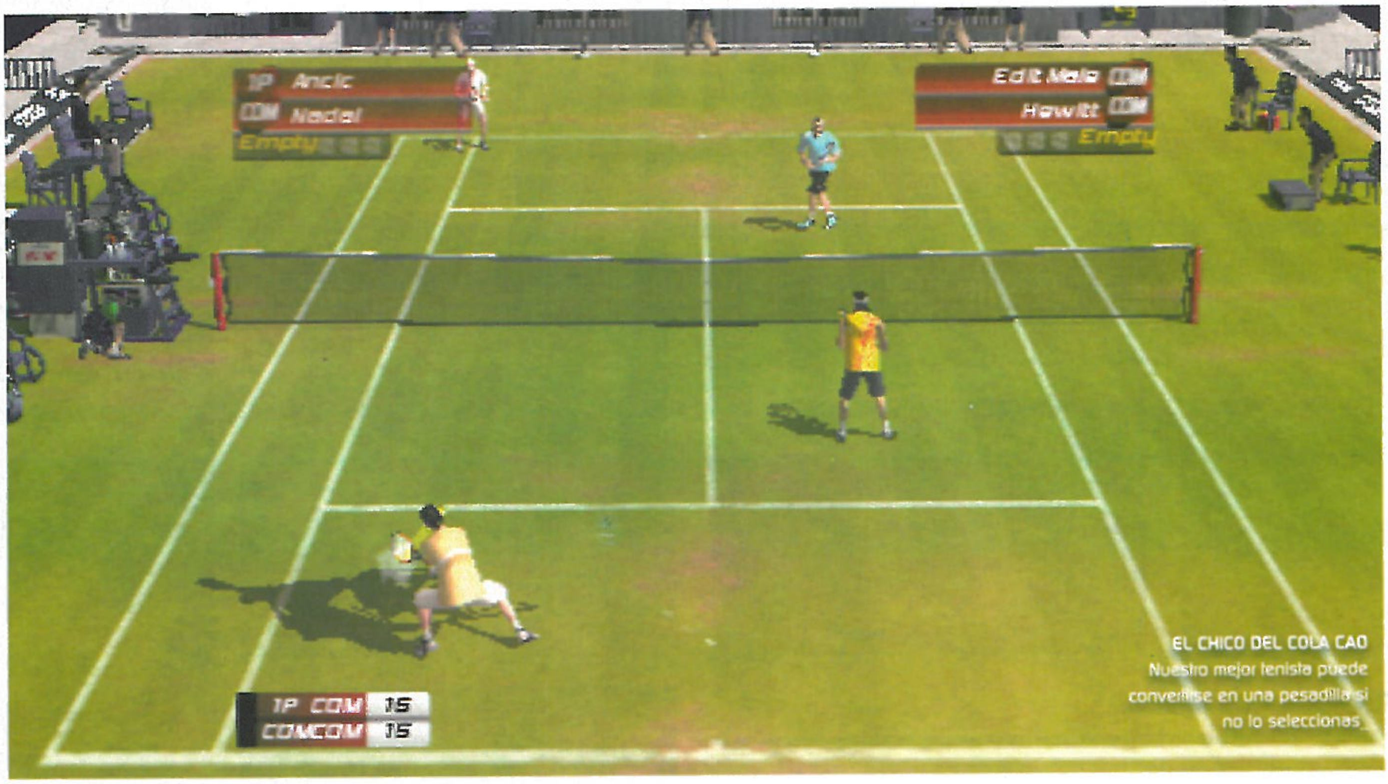
■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
MARZO 2007

_GÉNERO **TENIS DE BOLSILLO**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SUMO DIGITAL**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **5** _ONLINE **AD-HOC**
_WEB **WWW.SEGA.COM**









EL CHICO DEL COLA CAO
Nuestro mejor tenista puede convertirse en una pesadilla si no lo seleccionas_

_LEOLO

VIRTUA TENNIS 3

VIBRANTE ENTREGA DE LA FRANQUICIA DE TENIS DE SEGA EN EDICIÓN DE BOLSILLO

Cuando todavía no nos habíamos quitado de la cabeza *Virtua Tennis: World Tour*, va **Sega** y se descuelga con una nueva edición de la serie. ¿Quién va a poder resistirse a disputar un torneo con el riesgo de pasarse de parada en el metro? Pues a partir de marzo muy pocos podrán escapar a la tentación. En nuestras manos no tenemos todavía la versión definitiva, algo que se deja notar sobre todo a nivel gráfico. Son pequeños detalles que si se pulen pueden dejar un señor juegazo para la panorámica de **PSP**. Hay que ver como se las gastan en **Sumo Digital**, lo mismo te hacen un *Sudoku* que te dejan patidifuso con un título como *Virtua Tennis 3*. A nivel de jugabilidad, supera con creces todo lo visto en su antecesor. Hay cinco modos de juego: el Modo Historia (Campeonato Mundial) se mantiene prácticamente invariable; el competido Torneo, para dejarse los dedos en una frenética eliminatoria; los partidos de exhibición, individuales o a dobles; los minijuegos (Juegos de Pista), con siete pruebas diferentes para mejorar tu habilidad con la raqueta; y por último, un modo multijugador vía *wi-fi*.

Para disfrutar de tan variada oferta vas a contar con la participación de siete tenistas femeninas, trece hombres y uno personalizado. Todos han ganado en expresividad en la pista y en contundencia a la hora de ejecutar sus mejores golpes: incluso en esta beta ya resulta obvio que el control es más sólido que en su antecesor. _game over

LA LISTA DE LA ATP EN TU BOLSILLO

Rafa Nadal, Roger Federer, Nalbandian o Grosjean entre el elenco masculino, Sharapova, Mauresmo o Serena Williams entre las féminas, son algunos de los nombres y rostros perfectamente reconocibles que vas a encontrar en la tercera encarnación de la saga Virtua Tennis. Lástima que los torneos oficiales no estén incluidos, pero se compensa con sus cinco modos de juego.



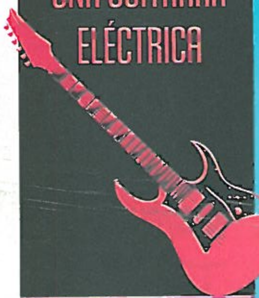
EN CUATRO LÍNEAS

Un simulador de tenis muy bien acabado, con tenistas reales y una vertiente más desenfadada de minijuegos.

QUÉ CUENTA

Puedes forjar tu propia leyenda como mejor jugador del mundo en un divertido modo Campeonato Mundial, comenzando desde las categorías inferiores hasta ganar torneos de renombre.

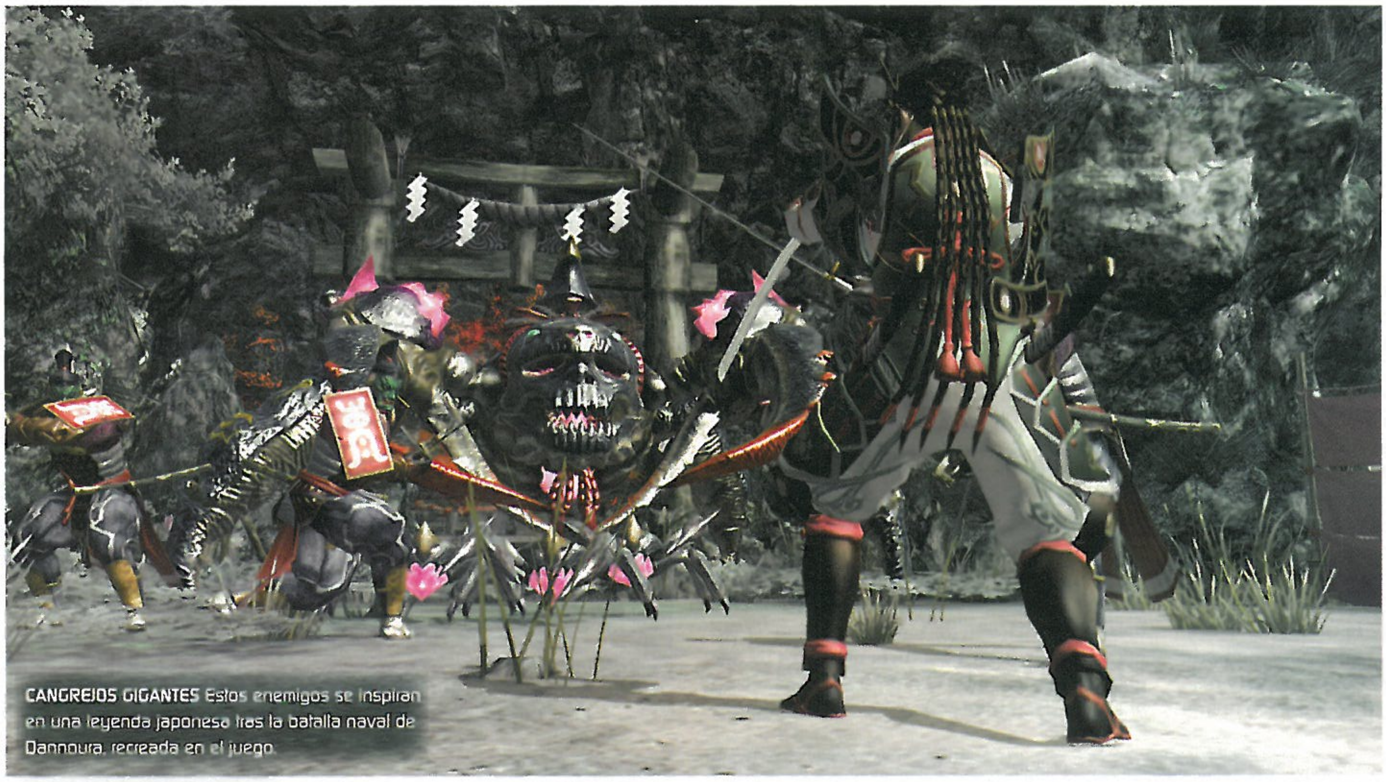
SI FUERA UN INSTRUMENTO SERÍA UNA GUITARRA ELÉCTRICA



CREADO POR...

SUMO DIGITAL. Esta desarrolladora con sede en Sheffield, viene produciendo títulos de excelente calidad desde 2003, para diferentes compañías. Virtua Tennis: World Tour (Sega), OutRun2: Coast 2 Coast (Sega), TOCA Race Driver 2 (Codemasters) o Stuntman (Atari) son algunas de sus más reconocidas producciones.

_GÉNERO JENGIBRE FIGHTER
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR GAME REPUBLIC
_JUGADORES 1
_MODOS DE JUEGO 3 _ONLINE NO
_WEB EU.PLAYSTATION.COM/PS3



CANGREJOS GIGANTES Estos enemigos se inspiran en una leyenda japonesa tras la batalla naval de Dannoura, recreada en el juego.







EN CUATRO LÍNEAS

Lucha a brazo partido en el Japón medieval contra oleadas de demonios, con mucha acción y bellos entornos.

QUÉ CUENTA

Un joven guerrero japonés tiene que terminar con el resurgir del maléfico clan Heishi. Contará con la ayuda de tres amigos y el misterioso poder de las piedras Amahagane.

SI FUERA UNA INSECTO SERÍA UNA MARIPOSA

CREADO POR...

GAME REPUBLIC. Yoshiki Okamoto, tras una dilatada carrera en Capcom (Resident Evil y Street Fighter II) decidió crear su propia compañía desarrolladora en 2003. Desde entonces ha dejado por el camino títulos como Genji: Dawn Of The Samurai (PlayStation 2), Brave Story (PSP) y Every Party (Xbox).

_LEOLO

GENJI: DAYS OF THE BLADE

DESPUÉS DE SEIS MESES COMO UN PROYECTO PARA PLAYSTATION 2, EL NUEVO GENJI DA EL SALTO A PS3

A pesar de las similitudes con *Onimusha*, que sí cuenta con una corte fiel de seguidores, **Genji** no ha conseguido cuajar en nuestro mercado. En un principio, la combinación de bellísimos escenarios con un original sistema de combate resultó bastante prometedora, y **Game Republic**, responsables de su llegada a este mundo, han continuado pensando igual. De hecho, repiten esquema en su segunda entrega, que definitivamente ha trasladado su campo de batalla a los circuitos de **PlayStation 3** tras flirtear con los 128 bits durante seis meses.

Genji: Days Of The Blade retoma la acción tres años después del final de la primera parte. Yoshitsune sigue siendo el protagonista, acompañado del monje guerrero Benkei, al que se suman dos nuevos personajes que pondrán sus destinos en manos del jugador: Lady Shizuka, una sacerdotisa guardiana de las piedras Amahagane, y Buson, el dios de la guerra encarnado en el enemigo final del primer *Genji*. El cuarteto se enfrentará una vez más a los ejércitos demoníacos del clan Heishi. Para contrarrestar el poder oscuro que alimenta a sus enemigos, podrán usar la fuerza Kamui (que emana de las Amahagane) y ejecutar secuencias que liquidarán a los soldados Heishi en un suspiro. ***Genji: D.O.T.B.*** será uno de los primeros títulos de **PS3** en Europa.

_game over



■ FECHA PREVISTA DE SALIDA
23 DE ABRIL DE 2007

GÉNERO **NOVELA DE MISTERIO INTERACTIVA**
PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
DESARROLLADOR **CING INC.**
JUGADORES **1**
MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
WEB **WWW.HOTELDUSK.COM**

_EVIL PRINCESS

HOTEL DUSK: ROOM 215

LA AVENTURA Y EL MISTERIO VUELVEN A NINTENDO DS: AGARRA TU STYLUS Y OLVÍDATE DE WATSON

Desde que nos enteramos de su existencia el pasado **E3** llevábamos con ganas de echarle el guante a este nuevo título de los creadores de *Another Code*. Y la verdad es que, tras la primera toma de contacto, no podemos decir que nos haya decepcionado en absoluto; si *Another Code* sirvió para demostrar el potencial que el *hardware* de **Nintendo DS** tenía para las aventuras gráficas, ***Hotel Dusk*** no hace más que ahondar en esta línea, con todos los elementos que nos gustaron entonces y una serie de mejoras sustanciales.
Que su estética derrocha estilo es algo que se hace evidente ya desde la secuencia de introducción. Hemos de reconocer que sus secuencias pseudo-animadas, su alternancia entre el color y el sepia, y su aspecto anime con toques de cine negro nos han dejado fascinados.
Por otro lado, también se advierte un tono mucho más adulto que en *Another Code*. Y es que si en el título comercializado en los Estados Unidos como *Trace Memory* la protagonista era una niñita que buscaba a su papá con ayuda de un pequeño fantasma, aquí manejaremos a un sarcástico ex-policía venido a menos que tendrá que encontrar a un antiguo compañero en un hotel con tan poco *glamour* como la Residencia Nemesis.
Esta vez, tendremos que leer tanto o más que en la anterior aventura pero los diálogos se hacen algo menos tediosos gracias al amplio (y pintoresco) catálogo de personajes y a la posibilidad de una mínima interacción ocasional al elegir entre dos contestaciones (generalmente una de tono borde y otra más correcta). En el aire queda la amenaza de ser expulsados del hotel si nuestras maneras no son las adecuadas...

_game over

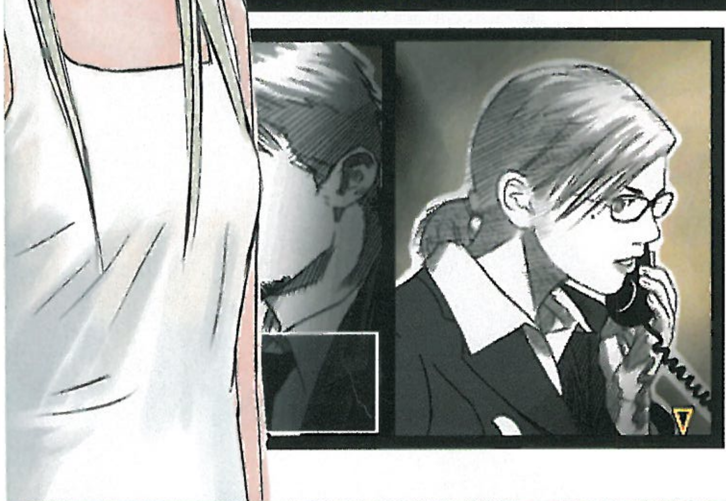












CON LOS ELEMENTOS QUE MÁS NOS GUSTARON DE ANOTHER CODE Y UN TONO MUCHO MÁS ADULTO



EN CUATRO LÍNEAS

Nuevo juego de los creadores de Another Code: los mismos ingredientes y estética entre anime y cine negro.

QUÉ CUENTA

Un ex-policía de Nueva York reconvertido en vendedor puerta a puerta viaja hasta un remoto y cochambroso hotel para investigar la desaparición de un antiguo compañero (y amigo).

SI FUERA UN JUEGO DE MESA SERÍA CLUEDO



CREADO POR...

CING INC. Este estudio de programación japonés a punto de cumplir siete años tiene su sede central en Fukuoka y una segunda oficina en Tokio. La compañía crea CG y diseña otros elementos visuales. Este es el tercer título que desarrollan tras The Glass Rose (PS2) con Capcom y, más recientemente, Another Code (NDS).

FECHA PREVISTA DE SALIDA
30 DE MARZO DE 2007

_GÉNERO **ACCIÓN ESPARTANA**
_PAIS **ALEMANIA** _COMPANIA **EIDOS INTERACTIVE**
_DESARROLLADOR **COLLISION STUDIOS**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ONLINE **NO**
_WEB **300VIDEOGAME.WARNERBROS.COM**

_JOHN TONES

300: MARCH TO GLORY

CON UN ASPECTO EQUILIBRADO ENTRE EL CÓMIC DE FRANK MILLER Y EL NUEVO FILM DE SNYDER, EIDOS PROPONE UNA DE ESPARTANOS

Ya lo están bramando los críticos más rancios del panorama actual: *300*, la película, es sólo un espectáculo de hiperviolencia huracanada sin más justificación que la recreación estética en la muerte y el dolor. Material de primera, en resumen, para un videojuego.

Hace poco, con motivo de la aparición de *Chili Con Carnage*, nos lamentábamos de la carencia de títulos exclusivos para la portátil de **Sony** enfocados a la acción pura, sin exploración, rol de saldo u otras mandangas. ***300: March To Glory***, ha escogido una fuente de inspiración perfecta para que su desarrollo se restrinja a la acción sin distracciones: la historia de un rey espartano que combate a los persas en pasmosa inferioridad numérica. Controlaremos a Leonidas por diversos escenarios con un juego de dinámica *hack & slash* de toda la vida. Combos sencillos, mejoras progresivas de armamento, levísimas decisiones estratégicas a la hora de afrontar el ataque a los enemigos y pocas complicaciones: un entorno cerrado que se llena de enemigos que deben ser masacrados, oleada tras oleada. Entre matanza persa y matanza persa, accederemos a fases en las que comandar una falange, grupo de espartanos armados únicamente con lanzas y escudos que avanzan todos a una para ganar terreno en zonas estrechas.

Sin duda, lo más sobresaliente de **300**, y donde sin duda **Eidos** va a llamar más la atención a la hora de publicitar un juego modesto pero consistente es en la caricaturesca violencia del título: cabezas voladoras, miembros cercenados, cataratas de sangre... Todo acompañado de un diseño y un grafismo apropiadamente repleto de claroscuros, heredero tanto del pesado trazo de **Miller** como del celuloide hiperretocado de la película en la que se inspira. _game over









LUCES Y SOMBRAS DE LA ESPARTA ULTRAVIOLENTA

Recién estrenada en los festivales de rigor, 300 ya ha recibido su correspondiente avalancha de críticas, que la tachan de innecesariamente violenta y proclive al esteticismo vacuo. Dos características que nos hacen salivar por aquí, y más sabiendo que al frente del holocausto espartano está Zack Snyder, director de la extraordinaria Amanecer de los Muertos.



EN CUATRO LÍNEAS

Adaptación al videojuego de 300, película basada a su vez en el popular y ultraviolento cómic de Frank Miller.

QUÉ CUENTA

El rey Leónidas, un soberano con un cuajo considerable, comanda un minúsculo ejército de 300 espartanos para enfrentarse a la mucho más poblada armada persa.

SI FUERA UNA FIESTA SERÍA MOROS Y CRISTIANOS



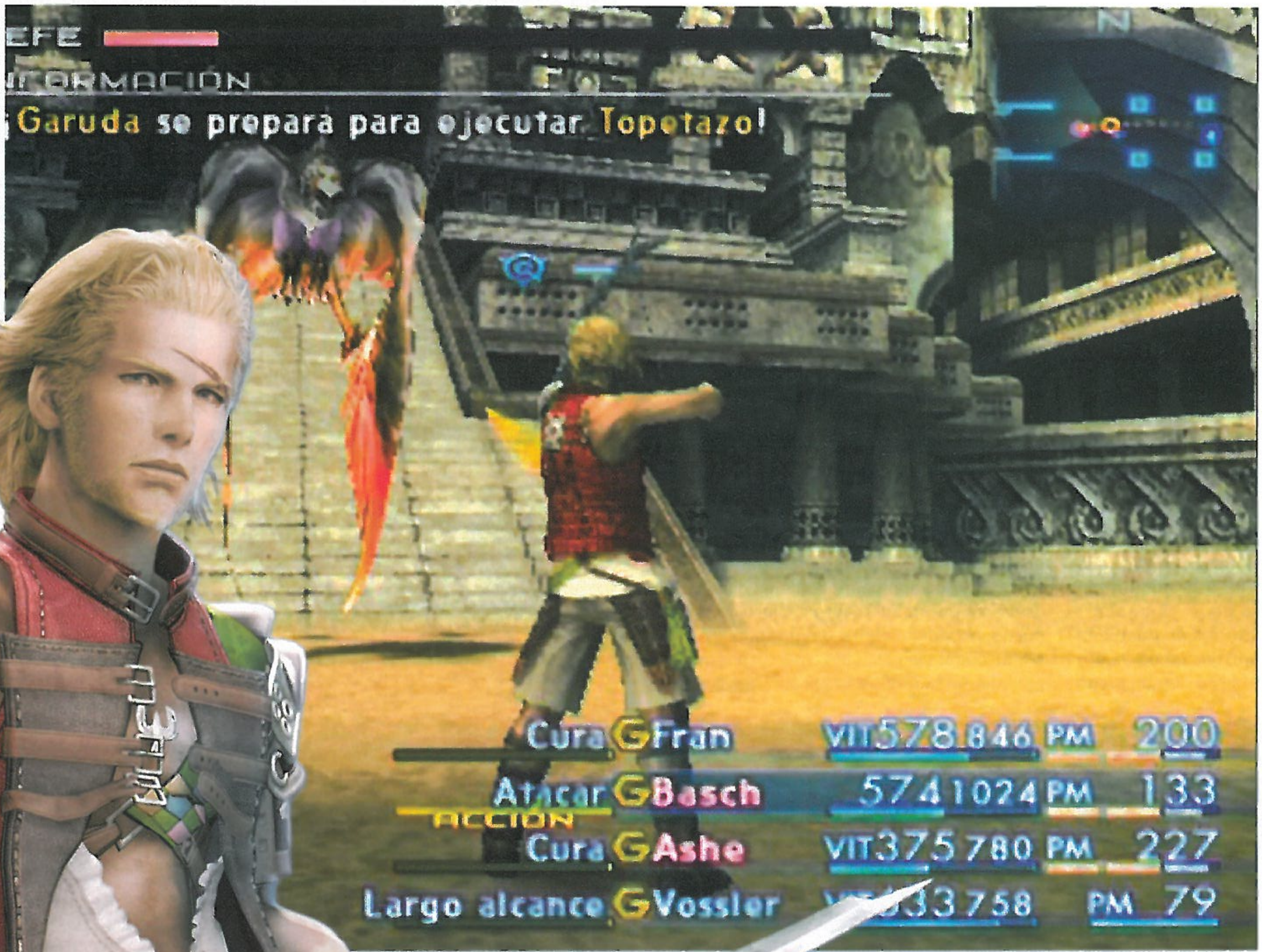
CREADO POR...

COLLISION STUDIOS Afincados en Hannover, este estudio alemán se enfrenta con 300: March to Glory a su primer proyecto de importancia. Antes habían firmado Camp Lazlo: Leaky Lake Games y Foster's Home for Imaginary Friends, ambos para GBA. Actualmente, además de 300, ultiman Red Ocean para PC



VOY A VER A LEONIDAS Lanza más escudo es solo una de las posibles combinaciones de armas, entre las que destaca la doble espada_

LOS KLEOS SE VAN OBTENIENDO SEGUN AVANZA EL JUEGO, Y PERMITEN ADQUIRIR MEJORAS PARA EL REY LEÓNIDAS









BASCH Un hombe hecho y derecho (no como el prota), que goza de un gran sentido de la lealtad y el honor_

_CHIARAFAN

FINAL FANTASY XII

COMO EL SUMO PONTÍFICE DE UNA RELIGIÓN PRACTICADA POR MILLONES DE PERSONAS EN TODO EL MUNDO, LLEGA A ESPAÑA EL RPG MÁS ESPERADO. ¡¡ARRODILLAOS, INFIELES!!

Hace dos décadas, cuando la primera entrega de la saga hizo acto de presencia sin levantar mucho ruido en Japón, nadie podía imaginar, ni siquiera sus propios creadores, que esta licencia llegaría a convertirse en una de las más populares y veneradas por los usuarios de todo el mundo. Las razones de su éxito son muchas y variadas: su inmersivo sistema de juego, su trabajada historia, su elevadísima calidad técnica... pero, sobre todo, el hecho de que con cada entrega han sabido conectar perfectamente con los jugadores de ese momento en particular. Sin duda, el momento álgido de su historia (hasta ahora, claro), fue el lanzamiento de la séptima entrega para **PSone**. Este juego se ha convertido en el responsable de que muchos amásemos este género, alejándolo del territorio sólo reservado a los fanáticos y acercándolo al gran público. Tras casi cinco años de desarrollo, la segunda encarnación «real» (olvidándonos de secuelas musicales y paparruchas *on-line*) llega a **PS2** en su ciclo final de vida, y el resultado está claro. ***Final Fantasy XII*** es

FINAL FANTASY XII

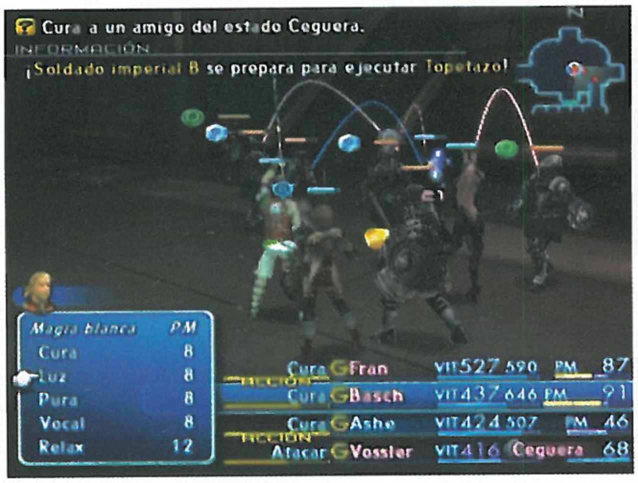
PS2



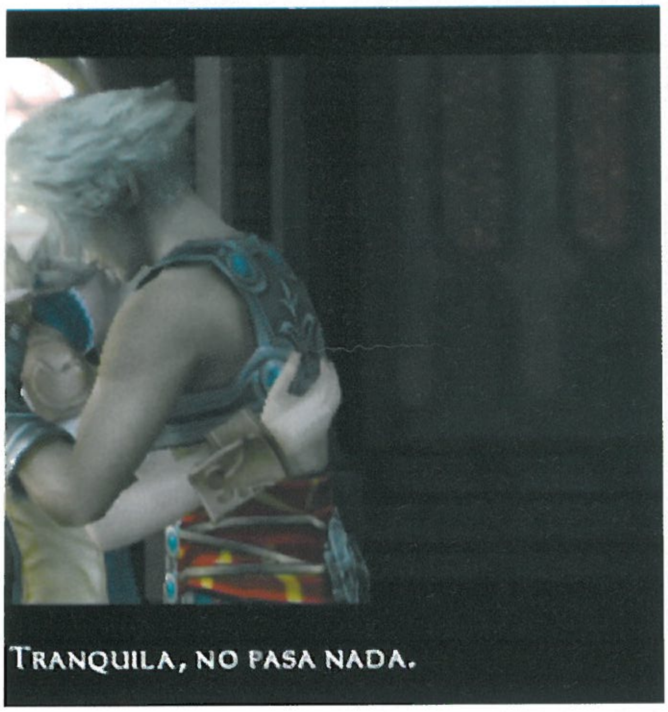
16+

GÉNERO RPG MAJESTUOSO
PAÍS JAPÓN COMPAÑÍA SQUARE ENIX
DESARROLLADOR SQUARE ENIX
DISTRIBUYE PROEIN JUGADORES 1
MODOS DE JUEGO 1 ON-LINE NO
TEXTOS CASTELLANO VOCES INGLÉS
WEB WWW.FINALFANTASYXII.COM









LOS CINCO AÑOS DE DESARROLLO DEL JUEGO HAN PERMITIDO PULIR TODOS Y CADA UNO DE SUS ASPECTOS CON UNA MINUCIOSIDAD INCREÍBLE







SEÑA DE LA CASA Las gloriosas secuencias de vídeo siguen siendo tan impresionantes como siempre, aunque ahora menos frecuentes_

un juego virtualmente perfecto. Todos y cada uno de sus apartados han sido cuidados hasta el último aspecto, en una obra de orfebrería digital de la que sólo son capaces los minuciosos nipones. Y no quiero decir con esto que la penúltima producción de **Square Enix** tenga necesariamente que gustar a todo el mundo, pues ningún juego nunca lo conseguirá, sino que no se me ocurre ninguna forma en la que podría haber sido mejorado. Seguramente ya te conozcas al dedillo los pilares sobre los que se asienta esta entrega: un argumento épico y mucho más adulto y oscuro que en anteriores encarnaciones (con menos ñoñerías, vaya); un sistema de combates renovado, mucho más directo y dinámico, un mundo de proporciones gigantescas que además es mucho más libre y abierto a la hora de explorarlo, un grupo de personajes tan carismático como siempre, y más de cien horas de juego a tu disposición. Pero sin duda el punto fuerte de todo su desarrollo es que conjuga a la perfección toda la herencia de la saga (que es mucha, y muy buena) con una ambición por la renovación que le ha sentado estupendamente al juego. Mientras otras producciones de prestigio se agarran con uñas y dientes a una fórmula de juego muy establecida, resultona pero algo añeja (léase *The Legend Of Zelda*), **Final Fantasy** ha comprendido que esto de la nueva generación es algo más que gráficos en alta resolución y sistemas de entretenimiento de precios prohibitivos. Cuando hay imaginación y buenas intenciones, poco más hace falta. El deambular por cualquiera de los entornos del juego, charlando con sus habitantes (en una perfecta traducción al castellano, faltaría más), contemplando su majestuosa arquitectura y comprobando cómo todo respira vida y bullicio es una de las mejores experiencias a las que te puedes enfrentar actualmente. Y es que la saga siempre ha sido muy hábil a la hora de transmitir emociones profundas al jugador, una habilidad que va mucho más allá de presentar una calidad técnica sublime

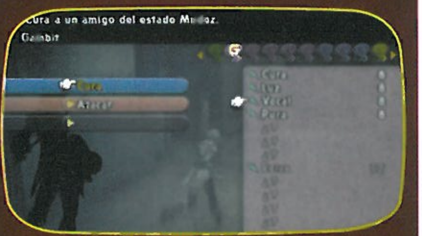
EN TRES PANTALLAS



PEORES QUE GARZÓN
Los jueces del juego imponen su ley a lo bruto_



LAS LICENCIAS
Más complejas que el carné por puntos_



GAMBITS
O cómo llevar el control desde las sombras_



Es mejor que renegar de él.

¿SIGUIENDO LA SAGA?

Square Enix lanzará este año para Nintendo DS una especie de secuela de Final Fantasy XII subtitulada Revenant Wings. Personajes cabezones, gráficos en 2D y perspectiva cenital son sus señas de identidad. Os parece un juego a la altura del que nos ocupa? A mí no, desde luego.





LO QUE HACE GRANDE A FFXII VA MÁS ALLÁ DE UNA ELEVADA CALIDAD TÉCNICA O UNA JUGABILIDAD RENOVADA

o un sistema de juego innovador. Lo que la hace tan grande es algo difícil de definir con palabras, y es lo mismo que provoca que las horas pasadas junto a él parezcan mucho más cortas que con cualquier otro juego. La pátina de aúrea divinidad que lo recubre sigue sin presentar un sólo arañazo, pese a quien pese. Tan sólo cabe lamentar el tiempo que pasará hasta que veamos otro título de este calibre y magnificencia (aunque **Square Enix** ha anunciado que tendrá una demo de *Final Fantasy XIII* lista y totalmente jugable antes de final de año), y también el hecho de que, como ocurrió con *Final Fantasy IX* y **PlayStation 2**, no podamos disfrutar de una versión con gráficos mejorados al introducir el juego en la nueva consola de **Sony**. En fin, que si nunca has probado la saga, este es el mejor punto para empezar. Y si ya lo has hecho, pocas cosas más hay que decir, porque seguramente ya estarás corriendo hacia la tienda más cercana para hacerte con él. Nunca una despedida fue tan dulce. _game over



CONCLUYENDO

¿Qué más se puede decir de este juego que no se haya dicho ya? El mejor RPG de esta generación, uno de los mejores y más longevos títulos disponibles para PS2 y el sueño dorado de cualquier aficionado a los juegos de rol. Si aún no lo eres, no se me ocurre mejor lugar donde comenzar.





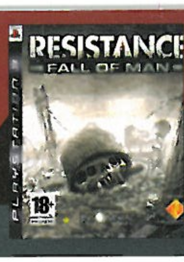


_CHIARAFAN

RESISTANCE
FALL OF MAN

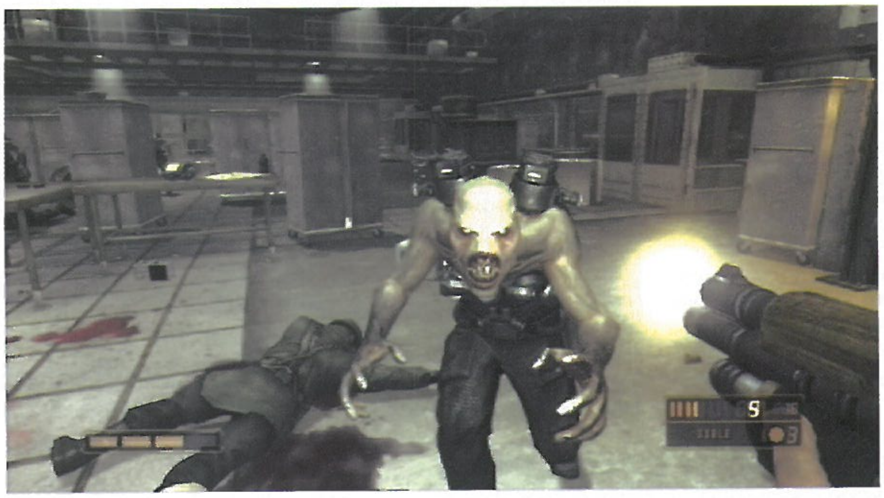
EL SER HUMANO SE ENCUENTRA AL BORDE DE LA EXTINCIÓN... UNA VEZ MÁS. UNA NUEVA RAZA DOMINANTE HA SURGIDO Y NADIE SABE DE DÓNDE. NO SON MÁS GUAPOS, NI VISTEN MEJOR, PERO TIENEN UNA MALA LECHE QUE NI NEMESIS CUANDO SE LE ACABAN LOS DONUTS...

El síndrome del niño perfecto (algo que he experimentado en mis propias carnes con desastrosas consecuencias) consiste en una serie de expectativas desmesuradas por parte de la gente que rodea al individuo en cuestión (padres, profesores, superiores laborales, etc). Normalmente estas expectativas se crean debido a que esa persona ha conseguido anteriormente todos los objetivos que se han ido planteando con extraordinaria eficiencia. Pues bien, esto es lo mismo que le ha ocurrido a este **Resistance: Fall Of Man**. Todo el mundo, tanto prensa especializada como público, lo ha considerado casi desde el principio como el juego más importante del catálogo inicial de **PlayStation 3** (sobre todo en Estados Unidos, en nuestro continente este efecto se verá ligeramente atenuado debido al gran número de títulos que aparecerán con la consola el próximo 23 de Marzo). A todo vendeconsolas, *killer-app* o como queráis llamarlo, se le exige que cumpla una serie de requisitos, veamos si este juego sale airosos de semejantes exigencias. Primero, cómo no, que sea exclusivo del sistema en cuestión. En eso no hay problema, pues **Resistance** nunca aparecerá en otra plataforma que no sea de **Sony**. Segundo, que haya sido programado por una compañía íntimamente relacionada y ligada a la historia del fabricante del *hardware*. **Insomniac Games** lleva muchos años dotando a las consolas de **Sony** de clásicos de la talla de *Ratchet & Clank* y sus secuelas (de hecho ahora mismo están trabajando en la nueva entrega para **PlayStation 3**). Otra petición implícita es la de que el juego aproveche las cualidades de la máquina y se las muestre al gran público. Aquí se lleva un notable alto. Técnicamente es impecable, con unos escenarios muy bellos, unos enemigos que dan lo que tienen que dar (o sea, miedo), fluidez total del motor gráfico y pirotecnia a raudales. Sólo falla el hecho de que el tan promocionado modo de vídeo de 1080p no haya sido empleado (aunque actualmente, la verdad es que muy poca gente cuenta con el equipamiento adecuado para



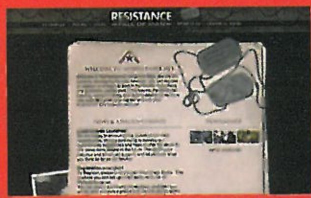
18+

_GÉNERO **SHOOTER SUBJETIVO-TERRORÍFICO**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **INSOMNIAC GAMES**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.** _JUGADORES **1-40**
_MODOS DE JUEGO **2** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.MYRESISTANCE.NET**



LA COMUNIDAD VIRTUAL

Los chicos de Insomniac han creado una página (www.myresistance.net) donde todos los compradores del juego tienen una cita obligada. En ella, además de encontrar toda la información referente al título, podrán ser testigos de la evolución del resto de jugadores en las partidas a través de la red. Rankings, foros y todo tipo de consejos sobre el juego tienen lugar aquí. Claro que, para entrar, primero deberás registrarte dentro del propio juego, y una vez hecho esto, podrás acceder a tu perfil on-line con todas las estadísticas de tus partidas disputadas hasta el momento.















disfrutarlo, ni siquiera nuestro acaudalado director). Pero en conjunto presenta un espectáculo visual muy propio de la nueva generación. Seguimos con las exigencias: tiene que gozar de un mínimo de originalidad (no me refiero a que sea un *Katamari Damacy*, pero al menos debe proponer elementos nuevos). **Resistance** es un *shooter* en primera persona que sigue los cánones del género, pero que aporta suficientes novedades. Empezando por el original argumento (eso de la historia alternativa está muy poco explotado en el mundo de los vdeojuegos), siguiendo por el catálogo de armas (que son ni más ni menos que una versión seria de las delirantes pistolas de todo tipo que luce Ratchet) y acabando con la variedad de situaciones que propone al jugador, así como sus dispares elementos arquitectónicos (tan pronto se combate en las calles de Londres como en una nave espacial). Otro de los requisitos para triunfar en un lanzamiento es que al

jugador que lo adquiera le dure un tiempecillo (que después de realizar el desembolso que supone la consola, es de suponer que no podrá adquirir muchos juegos más). En este apartado la producción americana supera la media, aunque no por mucho si hablamos del apartado para un sólo jugador. Lo que lo redime realmente son las opciones para varios participantes: en la misma consola, dos pueden cooperar en el modo historia y hasta cuatro pueden competir. Si usamos la conexión a Internet para disputar partidas *on-line* (de modo gratuito; ¿alguien dijo **Xbox Live Gold**?) puede desatarse una auténtica bacanal de tiros, gracias a los cuarenta jugadores que admite en un gran número de modos. Y como requisito final, el producto tiene que tener

CUARENTA JUGADORES ON-LINE EN UNA ORGÍA DE DESTRUCCIÓN

ese algo que le haga ser recordado más allá de los primeros meses de vida de la consola, cuando aparezcan títulos que le superen en todos sus aspectos. Quizás **Resistance** no ande sobrado de ese algo, tal vez por no contar con un nombre ya popular para el público, pero, a buen seguro, te esperan grandes cosas con lo que promete ser el primer capítulo de una larga saga. Desde luego, no se trata de una compra obligada, pero sí la mar de recomendable.

_game over



SIGUIENDO LOS PASOS DE HALO
Sí, en Resistance también hay vehículos. Subido en ellos, serás casi invencible_



EN TRES PANTALLAS



CONVERSIÓN
Serás testigo de cómo los humanos se transforman_

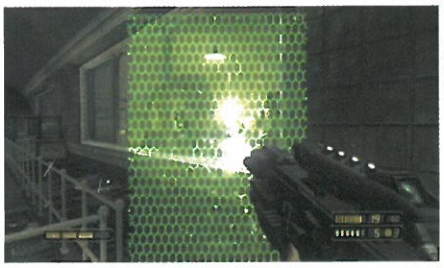


I-8
Así se llamaba el juego en sus orígenes, en 2005_



MULTIJUGADOR
Dos en cooperativo y hasta 40 en competitivo_





DOBLE FUNCIÓN
Como si de una navaja suiza se tratara, las armas de Resistance son capaces de cualquier cosa (no, no pillan Digital+ gratis)_

CONCLUYENDO

Grandes momentos de acción a raudales, emoción malsana y sustos para todos esperan al que ose enfrentarse a las quimeras. Desde Sony C.E. lo han hecho muy bien al confiar en los chicos de Insomniac para este menester.





16+

_GENERO **PLATAFORMAS PRINCIPESCAS**
_PAIS **EE.UU.** _COMPAÑIA **UBI SOFT**
_DESARROLLADOR **PIPEWORKS SOFTWARE**
_DISTRIBUYE **UBI SOFT** _JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **3** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.UBISOFT.ES**

100°


PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS


TOMB RAIDER LEGEND


POP: REVELATIONS

_LEOLO

LAS DOS CORONAS SE HA EMPAQUETADO EN UN UMD CON NUEVOS CONTENIDOS Y MODOS DE JUEGO, SIN PERDER LA ESENCIA DE ESTA SAGA PLATAFORMERA

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS

Amigos míos, el Príncipe de Persia cierra un ciclo glorioso en su existencia con la versión para **PSP** de *Prince of Persia: Las Dos Coronas* (segunda entrega de la serie para **PlayStation 2**). Nos queda la esperanza de que, a pesar del nefasto debut de la serie con *Revelations*, **UbiSoft** se decida a lanzar en algún momento al mercado *Las Arenas del Tiempo*, y así complete la trilogía para la portátil de **Sony**.

En **Rival Swords** es donde mejor se plasman los trazos maestros que desde hace tres años están enganchado a una nueva generación de adictos a las plataformas. Surcar las calles de Babilonia corriendo por las paredes, esquivar todo tipo de trampas, incluso con guiños al *Prince of Persia* clásico con cuchillas, troncos atestados de pinchos y abismos mortales. A todos esos desafíos, que nacieron con la entrega para **Apple II** en 1989, **UbiSoft** ha intentado acoplar un sistema de combate *-Free-Form Fighting System-* y un hilo argumental que se adosan y complementan como buenamente pueden al espíritu plataformero.

Los creadores no se ha conformado con trasladar íntegramente el juego de **PlayStation 2** a **PSP**, y añaden una modalidad de carreras de cuádrigas y otra multijugador (muy similar a la que incluía *Tomb Raider Legend* para **PSP**). Además, el juego está traducido y doblado al castellano.

_game over

EN TRES PANTALLAS

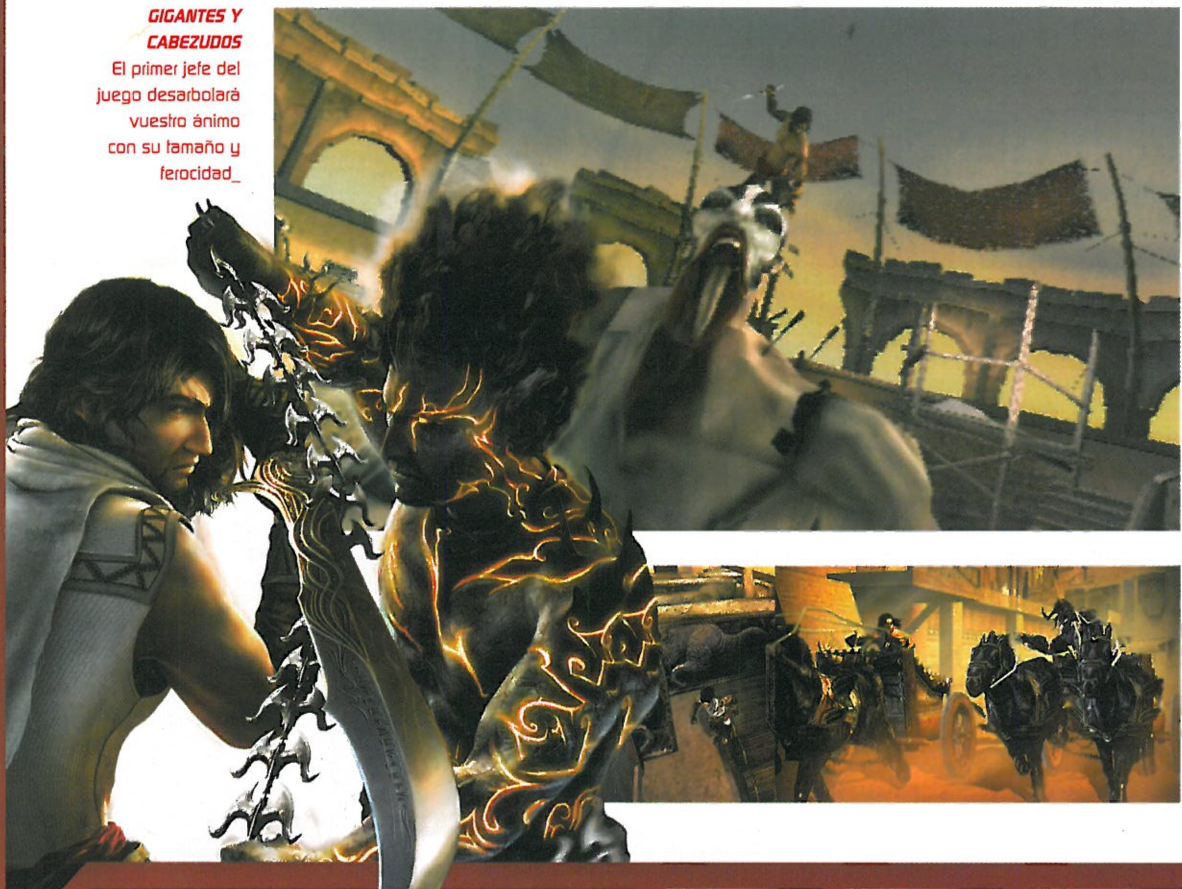

DOBLE PERSONALIDAD
Descubre el lado oscuro del Príncipe de Persia.


CUÁDRIGAS
Frenéticas carreras de carromatos por Babilonia.



MULTIJUGADOR
Corre contra un amiguete en distintos escenarios.

GIGANTES Y CABEZUDOS El primer jefe del juego desarbolará vuestro ánimo con su tamaño y ferocidad_





RESCATADOS EN EL TIEMPO Trampas clásicas como pinchos y cuchillas volverán a amargarte la partida_

CONCLUYENDO

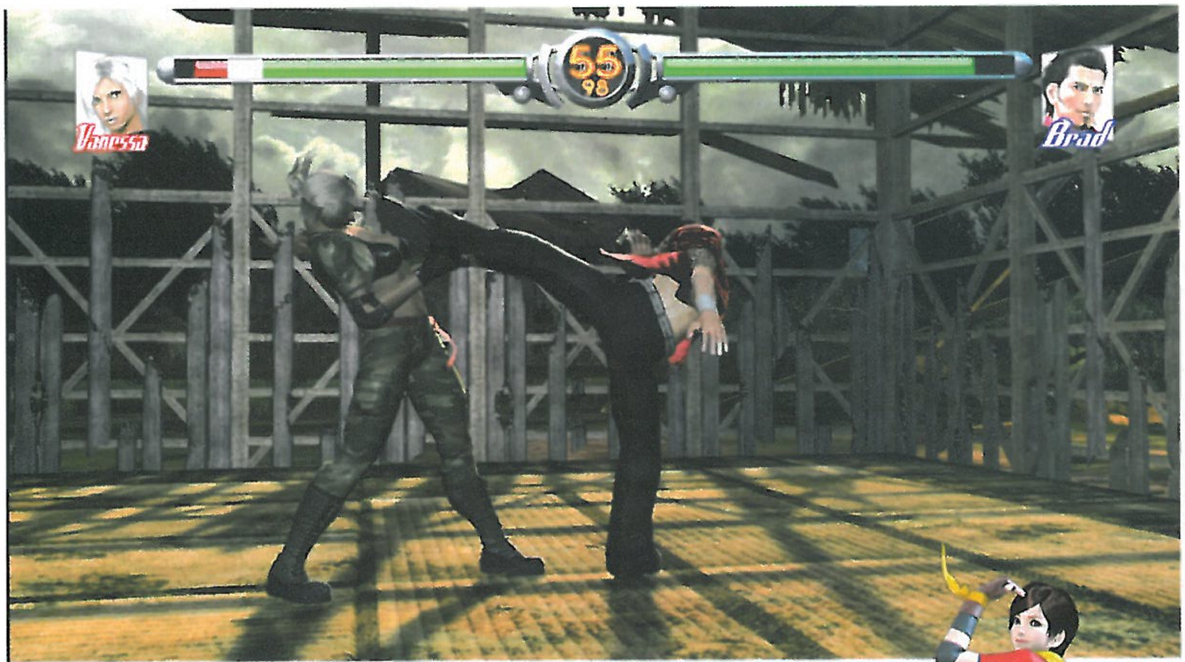
Prince of Persia: Rival Swords es una adquisición muy a tener en cuenta. ¿Tienes PSP? ¿Te gustan las plataformas? ¿Quieres visitar Babilonia? Pues no lo dudes, ráscate el bolsillo y tendrás en tu colección un título completo y desafiante, capaz de reventar tus dedos, de terminar con tu paciencia y de llenarte de orgullo si eres capaz de alcanzar el final.



MELONGASOIL

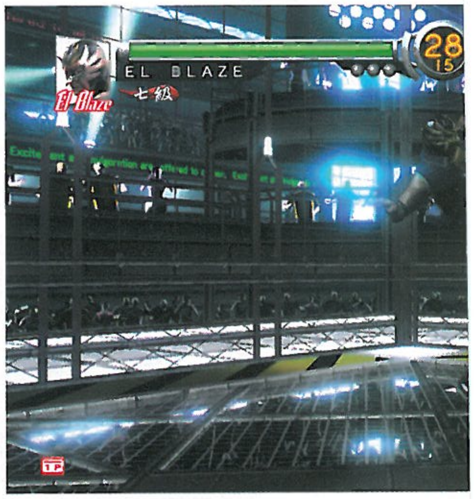
VIRTUA FIGHTER 5

EL GÉNERO SE ESTRENA JUNTO CON PLAYSTATION 3, CON UN TÍTULO QUE SEPARA A LOS MAESTROS DEL BEAT'EM-UP DE LOS ODIOSOS MACHACABOTONES; SI ESTUVIÉRAMOS HABLANDO DE RPG'S, LOS DEMÁS TÍTULOS DEL GÉNERO SERÍAN COMO DIABLO, SIMPLES Y DIRECTOS, MIENTRAS QUE VIRTUA FIGHTER 5 ES EL COMPLEJO OBLIVION DEL MUNDO DE LOS BEAT'EM-UP.



FÍSICA Aunque el sonido de los golpes y las caídas es un poco añejo, la solidez de los cuerpos y la eficiente detección de colisión de cada golpe añade realismo al desarrollo de los combates_





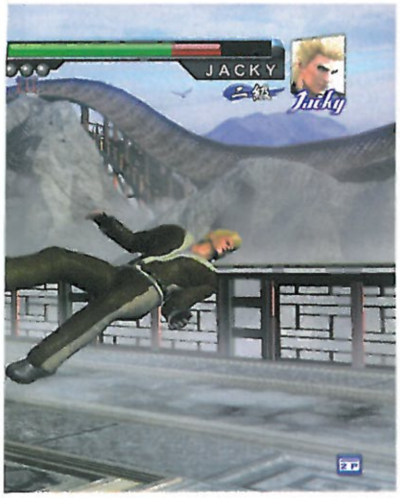


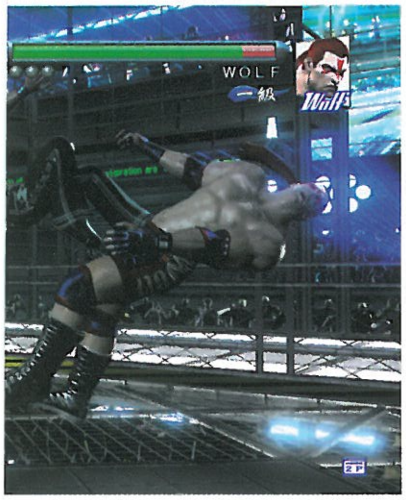
Todos los que nos hemos dejado la piel y cuanta moneda llevasemos encima en los recreativos, sabemos que en el género de la lucha solo hay dos grandes títulos reservados a los maestros: *Super Street Fighter 2 Turbo*, en el que un combo de la CPU podía quitarte tres cuartos de vida, y la saga *Virtua Fighter*. Lo que comenzó como una manera más de explotar el sello Virtua, con la impresionante novedad de mostrar todos sus gráficos de forma poligonal (allá por 1993), ha evolucionado hasta ser el *beat'em-up* más técnico que existe y que se supera, sobre todo en el apartado gráfico, con cada entrega que aparece en los salones recreativos. Como el *hardware* en el que funciona es **PlayStation 3** (por ahora: en verano llegará la versión **Xbox 360**) y es una conversión de la versión para *coin-op*, basada en el hardware Lindbergh de **Sega**.... pues hemos de decir que, técnicamente, no hay nada en el género que se le acerque a **Virtua Fighter 5**. El motor gráfico es idéntico al de la recreativa, basada en un chipset de Nvidia (como **PS3**), y suponemos que no fuerza en absoluto las posibilidades de la consola de **Sony**. El problema es que en títulos tan técnicos como el *beat'em-up* de **Sega**, en el que si te distraes estás muerto, el entorno gráfico es una delicia... para los que no están jugando. Aún así, junto a unos modelos 3D impresionantes (que presentan unas realistas animaciones faciales y el ya típico «sudor de nueva generación») y unas animaciones muy buenas (que siguen siendo demasiado parecidas a las de anteriores entregas), **Sega** ha utilizado un tratamiento diferente de la iluminación para cada entorno, haciendo cada escenario completamente diferente incluso para los que fijen únicamente su vista en el oponente para antici-



16+

GÉNERO **BEAT'EM-UP CINTURÓN NEGRO**
PAÍS **JAPÓN** COMPAÑÍA **SEGA**
DESARROLLADOR **SEGA AM#2**
DISTRIBUYE **MICROSOFT** JUGADORES **1-2**
MODOS DE JUEGO **5** ON-LINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO** VOCES **INGLÉS**
WEB **VIRTUAFIGHTER5.SEGA-EUROPE.COM**





EN TRES PANTALLAS



MODO DOJO
Aprender nunca fue tan divertido_



MODO MISIÓN
Gana experiencia y todo tipo de complementos de moda_

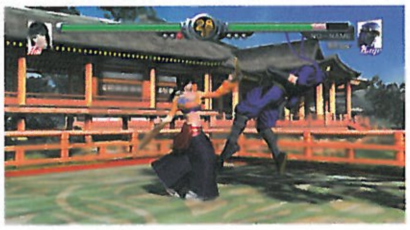


CON VIDA PROPIA
El detalle de los personajes es impresionante_





ESCENARIOS Están repletos de detalles de todo tipo, pero la iluminación utilizada en cada uno de ellos es lo que hace diferente cada combate_





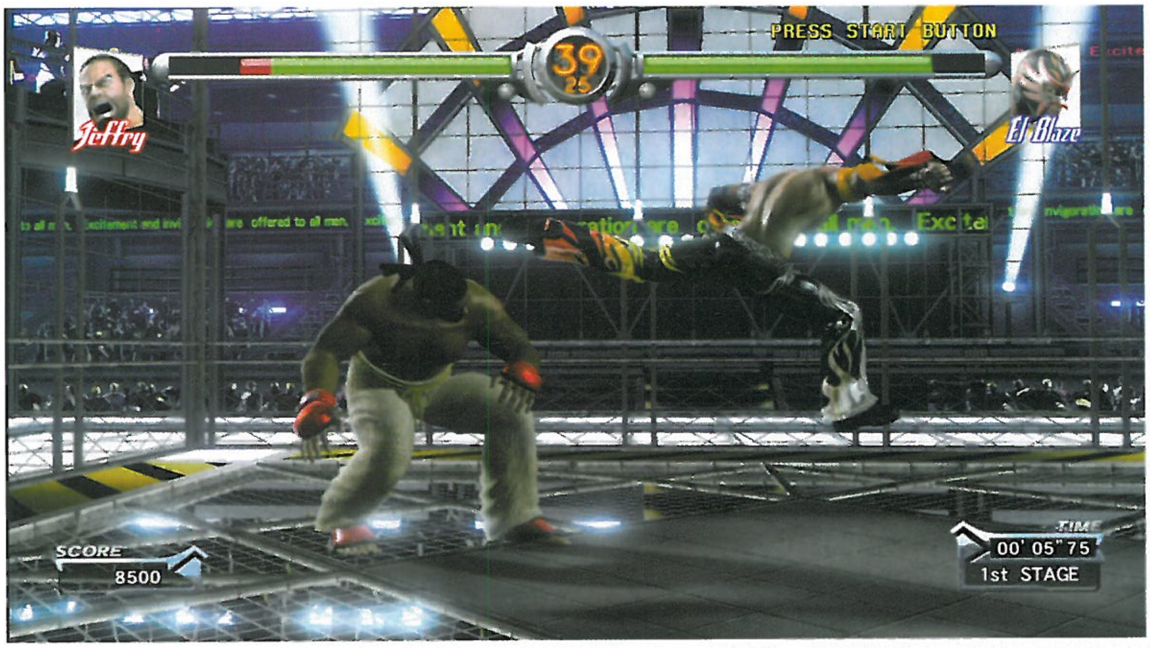
NO ENCONTRARÁS UN BEAT'EM-UP CON UNA JUGABILIDAD MÁS TÉCNICA QUE VF5_

par sus movimientos. Y es que en **VF5**, cada movimiento, combo, nivel de inercia y peso de cada personaje está estudiado al máximo con el objetivo de equilibrar los combates, independientemente de los luchadores enfrentados. El realismo de su entorno gráfico se traslada al apartado jugable, con personajes que ya casi no «flotan» (¿recordáis los saltos de las primeras entregas?), a excepción de algunas llaves (como el lanzamiento por los aires de Kage-Maru), y decenas de diferentes reacciones y recuperaciones dependiendo del ataque recibido o lanzado. Hay que jugar mucho para llegar a un determinado nivel de experiencia que te permita enfrentarte a un auténtico experto en la saga; hasta la ejecución del puñetazo más inocente puede aprovecharse por el oponente para esquivar y atacar (o utilizar el nuevo movimiento ofensivo), hacer un counter, dar un pequeño paso hacia atrás evitando así el tiempo de recuperación de la defensa... En resumen, **Virtua Fighter 5** es el sueño de los auténticos aficionados a la lucha en los recreativos, y la peor de las pesadillas para los machacha-botones, esa odiosa variante de jugador que dice que le gusta *Tekken*, pero nunca ha sabido realmente para que sirve cada uno de los cuatro botones (básicamente por que suele darle a todos a la vez). Junto al mencionado movimiento ofensivo (una forma eficaz de aprovechar el movimiento hacia el lateral del oponente), la novedad jugable más destacada es la inclusión de dos nuevos personajes, Eileen y El Blaze. La primera mezcla la agilidad de Pai y los movimientos de Leon (aunque en este caso no imita a un mantis, sino a un mono), mientras que El Blaze es un luchador mejicano que reparte sus habilidades entre las llaves de wrestling y las acrobacias propias de la lucha libre centro-americana. Han tenido que pasar dos páginas de piropos para llegar

MODO MISIÓN

El modo Quest de Virtua Fighter 4 Evolution mejora considerablemente con esta nueva modalidad de juego, que obligará al jugador a recorrer ocho diferentes salones recreativos en busca de nuevos retos en forma de jugadores "virtuales". Aunque no deja de ser un sucedáneo del inexistente modo on-line, el Modo Misión te enfrentará a un centenar de personajes con rutinas, habilidades y hábitos bien diferenciados, con el objetivo de ganar los diferentes torneos que se celebrarán durante su desarrollo. Además, a medida que ganas combates, irás alcanzando diferentes niveles de experiencia y consiguiendo items de todo tipo con los que personalizar el apecto de tu personaje. En los torneos podrás ganar diferentes cantidades de dinero, que podrás invertir más tarde en la compra de nuevos items, complementos y peinados para tu luchador.





LUCHA LIBRE
Ningún otro beat'em-up puede presumir de tener tres "wrestlers" seleccionables tan diferentes_



ARTES MARCIALES Fantasmadas las justas; en VF encontrarás movimientos reales de judo (Goh), Muay Thai (Brad) o Wrestling (Jeffry, Wolf y El Blaze)_





EL RING En muchos de los escenarios se mantiene el Ring Out típico de la saga y ninguno de ellos tiene las mismas dimensiones ni está limitado del mismo modo_



100°



VIRTUA FIGHTER 5



TEKKEN: DARK RESURRECTION



SOUL CALIBUR III

a la nota amarga del juego, pero aquí está: después de que **Sony** nos prometiera que su sistema de juego *on-line* rivalizaría con **Xbox Live**, nos encontramos dos títulos de Sega que carecen totalmente de opciones de juego a través de Internet: por un lado, *Virtua Tennis 3*, que en **Xbox 360** incluirá un impresionante abanico de opciones *on-line*, y por otro, **Virtua Fighter 5**. Para subsanarlo, el equipo de **AM#2** que creó el Modo Quest en *VF4 Evolution* ha vuelto a las andadas, creando una modalidad denominada Misión que te enfrentará a una centena jugadores virtuales con diferentes hábitos, rutinas y nivel de habilidad a lo largo de ocho salones recreativos (también virtuales). Si eres un novato de la saga y no te has enterado de lo que significa la mitad de todo lo que acabas de leer en estas tres páginas, **Sega** también ha pensado en ti y ha incluido un completísimo tutorial llamado Dojo, que te enseñará todos los movimientos del juego. Si quieres aprender sin mover un dedo, el VF.tv te mostrará increíbles combates de los creadores del juego. Con **Virtua Fighter 5**, **PlayStation 3** se estrena en el género con el mejor *beat'em-up* 3D; ¿estará *Tekken 6* a la altura? _game over



CONCLUYENDO

Si eres fan de la saga, vas a disfrutar de lo lindo; si lo que te gusta es machacar botones, mejor no lo intentes, a no ser que quieras iniciarte en el arte de la lucha a través del exponente más técnico del mercado. Si tuviera modo on-line sería el beat'em-up perfecto.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | PS3

091 GLOBAL



12+

_GÉNERO **SIMULADOR DE PIRATA**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **2KGAMES**
_DESARROLLADOR **FIRAXIS/FULL FAT**
_DISTRIBUYE **TAKE TWO** _JUGADORES **2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **-**
_WEB **WWW.2KGAMES.COM/PIRATES**









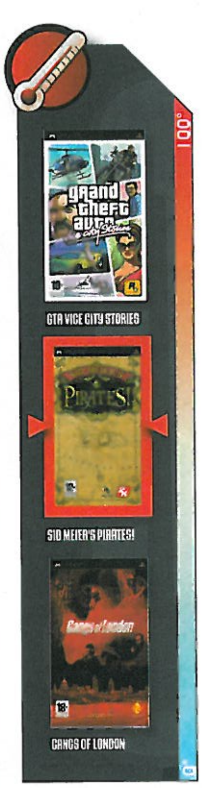
POR TIERRA Si te impiden atracar, toma la ciudad por tierra_

¡AL ABORDAJE! Eres libre de atacar y abordar cualquier tipo de embarcación que encuentres, pero atente a las consecuencias al llegar a puerto_





BAILES DE SALÓN Para encandilar a la hija del gobernador, consigue anillos de rubíes y baila con ella mejor que los miembros del Ballet Zoom_



_MELONGASOIL

SID MEIER'S PIRATES!

SI CREÍAS QUE LA SAGA GRAND THEFT AUTO ERA EL COLMO DE LA ORIGINALIDAD, TE ASEGURAMOS QUE EL CONCEPTO ESTABA INVENTADO HACE AÑOS...

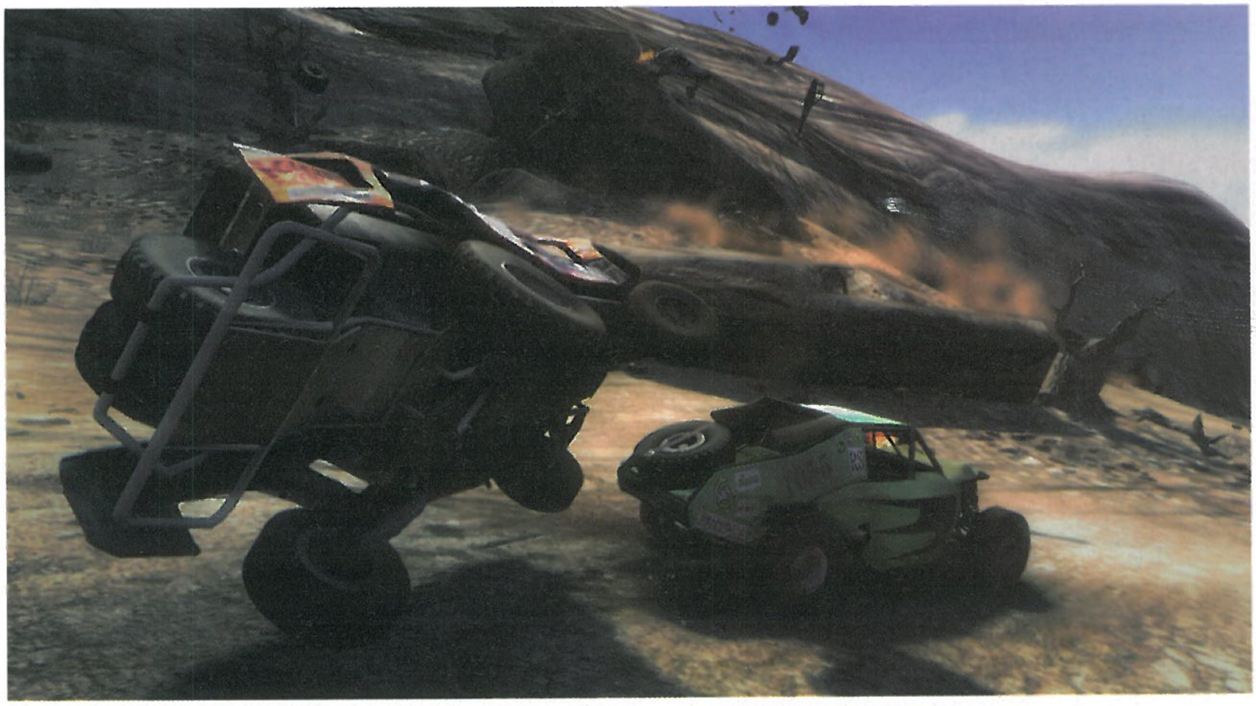
Libre albedrío, asalto a otros «vehículos», compra y venta de todo tipo de mercancías, tiroteos y armas blancas... no, no estamos hablando de otro clon de *GTA*. Todo eso y mucho más podrás encontrarlo en **Pirates!** Renovando un concepto creado hace casi veinte años y remozado en **Xbox** y **PC** en 2003, **Pirates!** te pondrá en la piel de un aspirante a pirata por medio de un desarrollo sencillo en el que tendrás que seguir un ciclo de acciones (bastante repetitivo, por cierto), pero que a la larga se hace increíblemente adictivo. No esperes encontrar los mejores gráficos para **PSP** ni un argumento de BAFTA, pero te aseguramos que el título de Firaxis te va a enganchar como pocos de los existentes en el catálogo de la portátil de **Sony**. Su secreto está en que dosifica pequeñas pero intensas dosis de diferentes géneros mientras va desgranando un banal argumento al que le cogeremos cariño rápidamente. En tu periplo por encontrar a toda tu familia, exiliada y recluida en diferentes islas, tendrás que acabar con los piratas más importantes, negociar con diferentes mercancías entre todos los puertos existentes, hacerte con títulos nobiliarios de cuatro nacionalidades, batirte en duelo, abordar barcos, mejorar tus embarcaciones, encandilar a las hijas de los gobernadores de todo el Mar Caribe... **Pirates!** conserva su originalidad y su gran nivel de adicción, a pesar de que, técnicamente, su puesta en escena tiene casi cinco años de antigüedad y su desarrollo, aunque remozado para esta versión portátil, ya roza la veintena.

_game over

CONCLUYENDO

Si buscas un título adictivo, de cargas rápidas y, sobre todo, original, hazte con Pirates! Su cíclico desarrollo te enganchará desde el principio y, en pocos minutos, los gráficos de 2003 del juego no tendrán ninguna importancia. Es todo un detalle que se haya incluido un modo de juego multijugador ad-hoc.









_JOHN TONES

MOTORSTORM





TANTO FUEGO ARTIFICIAL Y TANTO MEDIRSE LOS MIEMBROS, Y AL FINAL RESULTA QUE LO MÁS POTENTE DE PS3 ES, TAMBIÉN, LO MÁS MODESTO.

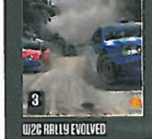
100



MOTORSTORM



RALLISPORT CHALLENGE 2



W2C RALLY EVOLVED

Hay algo indescriptiblemente perverso en la decisión de emplear la monstruosidad tecnológica que reside en el interior de **PS3** para replicar con realismo casi naturalista los salpicones de barro, las humaredas de polvo, las pedradas voladoras y los huracanes de detritus. Es decir, emplear la tecnología punta para generar holocaustos de basura.

Y sin embargo, **Motorstorm** es uno de los juegos más brillantes gráficamente, si no el que más, de todo el catálogo actual de **PS3**. El resto de los títulos del lanzamiento dan versiones más pulidas de lo que hemos visto en juegos anteriores, en franquicias consolidadas y en géneros gastados. Y aunque las carreras de resistencia y pseudo-rallyes no son precisamente un tema novedoso, sí que podemos asegurar que nunca se había visto antes un barro tan pringoso y unos colores tan terrestres como los de **Motorstorm**. No se trata de hacerlo brillante, sino de hacerlo bien. O al menos, divertido.

Y **Motorstorm** es extremadamente divertido. Ambientado en un festivalero certamen (real, me comentan) que se celebra en el rocoso Monument Valley y mezcla chunda-chunda por la noche y traca-traca por el día, **Motorstorm** es sólo una avalancha de vehículos pesados y toscos moviéndose a todo trapo por cañones, precipicios, desfiladeros y piscinas de fango. ¿Y ya está? Sí, y ya está, pero **Motorstorm** propone una jugabilidad algo más compleja, y eso a pesar de la notabilísima escasez de variedad en los escenarios. Por ejemplo, cada vehículo es un mundo, y su manejo, completamente único: las motos, más ligeras y veloces, deben aprovechar las rampas para volar por encima de sus enemigos, aunque a la postre son los vehículos más complicados de controlar. Más: cada circuito tiene un sinfín de caminos alternativos y rutas paralelas, cada una adecuada para un tipo de motor. Es algo más profundo y duradero que un simple trazado lleno de señalizaciones y paredes invisibles. La memoria y la experiencia con cada circuito es tan importante como la experimentación y la búsqueda constante de rutas alternativas.





12+

_GENERO VELOCIDAD MOSTRENCA
_PAIS REINO UNIDO _COMPAÑIA SONY C.E.
_DESARROLLADOR EVOLUTION STUDIOS
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.MOTORSTORM.COM





DIFERENCIAS NOTABLES El desequilibrio de tonelaje y velocidad contribuye a la gustosa sensación de caos total_



AL RALENTI Las castañas pilongas, con cámara lenta son más gustosillas_

EN TRES PANTALLAS



EXPLOTA EXPLO
El turbo te pondrá como una moto. Cuidado que se calienta_



ABUSONES
Diferencia de tamaños, bronca segura_



ÑIIIIIEECC
El empleo juicioso del freno de mano, imprescindible_

Y aún hay más: nunca habíamos visto un juego de carreras en el que la fisiología del camino tuviera tanta importancia en el desarrollo. **Motorstorm** va mucho más allá de proponer tramos en los que el barro impida el agarre de los neumáticos, o que los obstáculos naturales hagan especialmente intransitable algún fragmento de los circuitos: es que cada bache, cada piedra, cada charco parece repercutir en la velocidad y la sensación de control. Multipliquemos eso por la variedad de tipos de vehículos (y dentro de ellos, varios modelos, cada uno con su comportamiento propio en la pista) y tendremos, efectivamente, infinitud de posibilidades y variantes. Cuando empezamos a jugar a **Motorstorm**, pasamos horas repitiendo una y otra vez el primer circuito. Aún habiéndolo superado con buen tiempo y mejor posición, parecían no agotarse sus sorpresas, al parecer cada una de ellas dispuesta para cada uno de los vehículos disponibles.

Hay peros, por supuesto, y alguno de ellos serio. Por ejemplo, los tiempos de carga son abominables, quizás los mayores que hemos padecido en una consola. Elegir el vehículo es una agonía considerable y ni una característica de coches, motos y camiones aparece en pantalla: hay que consultar el manual. ¿Cuándo fue la última vez que abrísteis un manual? Pues eso.

SEIS TIPOS DE VEHÍCULOS, CADA UNO DE SU PADRE Y DE SU MADRE, DISPUESTOS A TODO

Y antes de que alguien alce la voz: sólo un débil mental se quejaría de la poca variedad que ofrecen los circuitos: aparte de que es imposible aprovechar más a fondo un entorno rupestre y marrano como éste, la concisión ambiental del título juega en su favor. Durante las horas que compitas en **Motorstorm** estarás inmerso en él. Prueba a pausar el juego mientras tu piloto sale disparado del vehículo tras un choque: barro, chispas, metal retorcido, cuerpos fracturados y explosiones en cadena que podrás contemplar y controlar con los sticks. Eso es **Motorstorm**: emoción arcade, velocidad loca y tecnología punta bien aplicada.

_game over



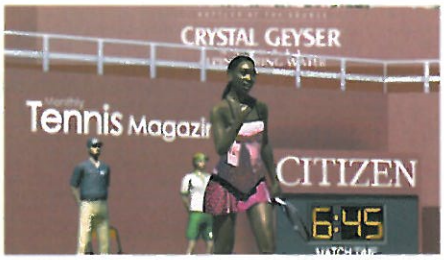
EN LÍNEA Después de las decepciones del on-line de algunos juegos de PS3 en comparación con sus homónimos para 360 (Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3), es un gusto que los exclusivos para PS3 sí hagan uso de esta característica. Y Motorstorm no sería ni la mitad de lo que es sin juego on-line, bañado en piques y porquería_



CONCLUYENDO

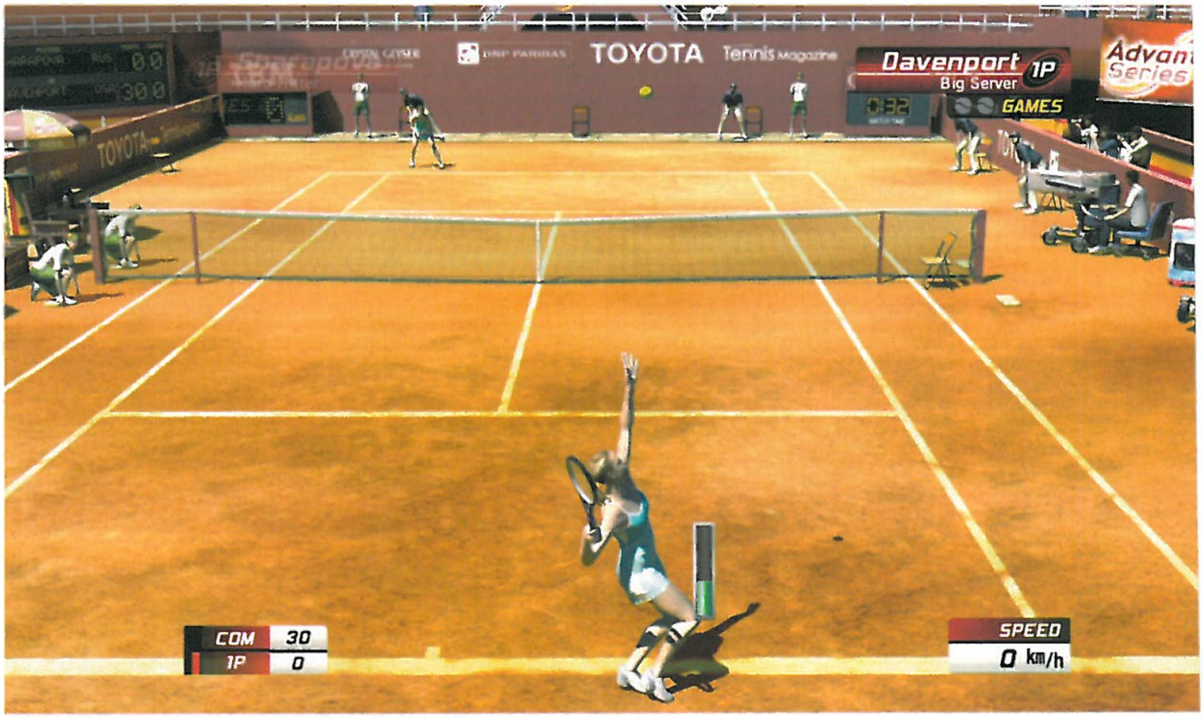
Las revoluciones se consiguen a la chita callando. Lo sabía Philip K. Dick, lo sabía Russ Meyer, lo sabía Matthew Smith y parecen saberlo también en Evolution Studios. No es el prototipo de una killer-app, pero es el juego que haría que yo me comprara una PS3. Si eso no te convence...







SÓLO PODRÁS JUGAR ON-LINE CON LA VERSIÓN DE XBOX 360



CUESTIÓN DE PUNTERÍA Un buen saque puede suponer el 90% de un punto. Apura la barra de potencia hasta que llegue al rojo y ajusta al máximo el golpe con el stick_



_LEOLO

VIRTUA TENNIS 3

LOS MEJORES TENISTAS DEL MUNDO DIRIMEN SUS DIFERENCIAS EN XBOX 360 Y PLAYSTATION 3

La franquicia de **SEGA** se suma al catálogo de novedades que acompañará a **PlayStation 3** en su lanzamiento europeo. Sin competidores de por medio, el juego de **AM2** lo tiene todo para ganarse el corazón de los amantes de este deporte sin ningún esfuerzo. Algo más difícil lo tendrá **Sumo Digital** en **Xbox 360**, donde *Top Spin 2* ya se encargó de dejar un grato recuerdo en todos aquellos que probaron sus excelencias de juego en red contra adversarios de todo el planeta.
Pero los chicos de Sheffield se han puesto las pilas y *Virtua Tennis 3* mostrará todo su esplendor en la hierba, tierra batida, cemento y superficies plásticas en 1080p.

¿Qué quiere decir esto? Pues que prácticamente no hay diferencias reseñables entre las versiones de **PlayStation 3** y **Xbox 360**. La vestimenta está animada con un realismo pasmoso, pantalones, falditas y camisetas ondean al viento siguiendo a la perfección el movimiento de los tenistas. En lo que se refiere a la recreación de jugadores, tanto **AM2** como **Sumo Digital** han rozado la perfección, quizá alguna gotita de sudor habría terminado de eliminar casi cualquier diferencia entre **Virtua Tennis 3** y una retransmisión televisiva. También se nota el esmero a la hora de reproducir la gesticulación y movimientos, que hacen que la forma en la que se desenvuelven las estrellas de la raqueta por la pista sea muy natural. Tan sólo hay que ver cómo el contrario termina besando el suelo cuando se le pilla a contrapié, o cómo culmina Federer un *smash*.
Con semejante armazón gráfico, a *Virtua Tennis* le bastaba con desarrollar las virtudes que había mostrado en su encarnación anterior. Sí, es la edición para **PSP**, *Virtua Tennis: World Tour*, que hasta la fecha era la entrega más completa de la saga. Y es en este punto, cuando llegamos a la linde que separa la producción de **PlayStation 3** de la





3+

_GÉNERO INTERCAMBIO DE PELOTAS
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SUMO DIGITAL
_DISTRIBUYE SEGA _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 5 _ONLINE SÍ (XBOX 360)
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.SEGA-EUROPE.COM

VIRTUA TENNIS 3

PS3 | XBOX 360

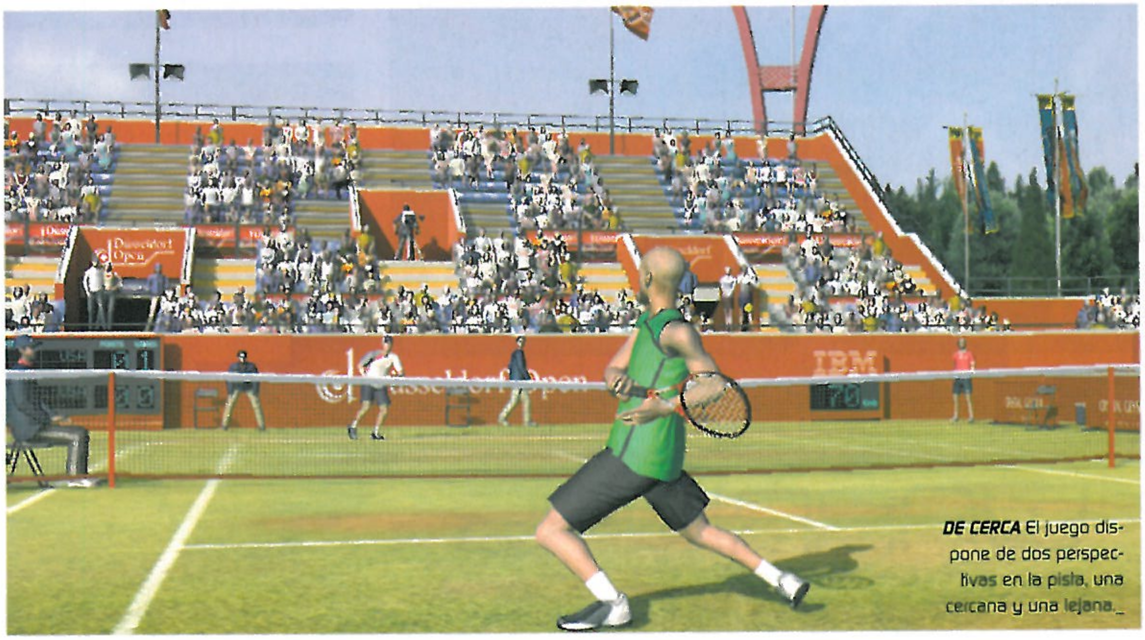




¡VAMOS RAFA!

Nuestro mejor jugador, número dos de la ATP, es una buena muestra del nivel gráfico que AM2 y Sumo Digital ha alcanzado con Virtua Tennis 3. Cada vez que Rafa Nadal aparece en un primer plano, te quedarás estupefacto con el grado de detalle de su rostro. Pero los desarrolladores han intentado ir más allá, reproduciendo con fidelidad el estilo de juego y gestos del mallorquín sobre la pista. Intenta reproducirlos con el sensor de movimiento del Sixaxis.





DE CERCA El juego dispone de dos perspectivas en la pista, una cercana y una lejana_

de **Xbox 360**. Me explico. En esta última se han incluido cinco modos de juego. El quinto corresponde a **Xbox Live**, a estas alturas de la película, esencial para una consola de nueva generación. Y mucho más si tenemos en cuenta la idiosincrasia de un título como ***Virtua Tennis 3***, en el que medir tu habilidad con la raqueta frente a adversarios humanos es uno de sus principales alicientes. Como podéis adivinar, si tienes una **PlayStation 3** no vas a disfrutar del Modo On-line porque ha desaparecido por arte de magia. Como contraprestación, siempre te quedará el consuelo, frente a los usuarios de **Xbox 360**, de usar el sensor de movimiento del Sixaxis para que la experiencia de juego sea mucho más envolvente. Inclinando el mando controlamos la dirección en la que queremos que se mueva el jugador el jugador, y con ligeros toques obtendremos distintos tipos de golpes. Aunque es recomendable armarse de paciencia para la ocasión, como sucede con los volantes, será necesario pasar por un periodo de adaptación y aprendizaje que será bastante productivo.

Las dos consolas comparten los otros cuatro modos de juego: el Campeonato Mundial, los minijuegos en Juegos de Pista y los consabidos Torneo y Exhibición.

..game over

VIDA MÁS ALLÁ DE LA COMPETICIÓN

En Juegos de Pista se esconden una serie de minijuegos. Como gran novedad, en este modo podrás medir tus fuerzas jugando al bingo, a los bolos y más cosas, contra tres jugadores más.





EN TRES PANTALLAS



MINIJUEGOS
10 pruebas para poner a prueba tu habilidad_



¡SON LOS DE VERDAD!
Federer, pronto te arrebataré el número uno, je, je, je_



JUEGO EN RED
Lo siento chicos, sólo en Xbox 360_

CONCLUYENDO

Una cosa está clara, Virtua Tennis es un arcade que cuando se juega on-line alcanza unas dimensiones colosales. Por eso, esta vez, la versión para PS3 sale perdiendo al comparar.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

PS3: 087 GLOBAL

XBOX 360: 088 GLOBAL



MUERDE MI BATE
Los Baseball Furies batearán tu cráneo_



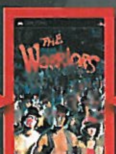


_NEMESIS

THE WARRIORS

UNA FURIOSA ADAPTACIÓN A PSP DE UNO DE LOS MEJORES STREET BRAWLERS DE PS2. RÓMPETE LA CARA EN EL NY DE LOS AÑOS 70.

100°


THE WARRIORS


CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED


PADRE DE FAMILIA: EL VIDEOJUEGO

0°

Si hay una película que pedía a gritos una adaptación a videojuego, esa era *The Warriors*. Este film de 1979 inspiró todo un género, la lucha callejera (aunque los *yankees* y los pedantes prefieren bautizarlos como *street brawlers*). El submundo de *The Warriors*, con bandas callejeras dispuestas a defender su territorio a base de nudillos, cadenas y bates de béisbol fué el germen del que nacieron obras maestras del calibre de *Double Dragon* o *Final Fight*.

De forma inexplicable, la película que dio origen a todo este fenómeno permaneció al margen de los videojuegos hasta que **Rockstar** la adaptó en 2005, de manera magistral, a **PS2** y **Xbox**. Ahora nos llega la versión **PSP**, que además de ser un impecable *port* del original de **PlayStation 2**, llega para llenar la carencia de *beat'em-ups* callejeros en el catálogo de **PlayStation Portable**. Hasta ahora, lo único que teníamos eran los clásicos (*Final Fight*, *Captain Commando*) incluidos en los dos volúmenes de *Capcom Classics Collection* y los niveles protagonizados por Peter Griffin en el fallido videojuego de *Padre de Familia*. Pues bien, la sequía ha llegado a su fín, y de qué manera. ***The Warriors*** te propone horas y horas de violenta diversión, encarnando a todos los componentes de esta banda callejera de Coney Island, con una mecánica que va más allá del clásico «vapulea a todos antes de pasar a la siguiente fase». En este UMD hay peleas, desde luego, pero además encontrarás elementos de infiltración, de habilidad (haciendo *grafittis* para marcar tu territorio), un buen repertorio de minijuegos y, sobre todo, mucho y variado vandalismo. En este violento Nueva York de finales de los años 70, si uno quiere ganarse el respeto de las otras bandas y unos cuantos dólares extra, es preciso robar, y no sólo a los transeuntes. Saquearás tiendas y «guindarás» los radiocassetes de los coches. Usarás la ganzua para abrir rejas y puertas y tendrás que enfrentarte a las fuerzas policiales, liberando a los compañeros detenidos, mientras te enfrentas al resto de las pandillas callejeras de Manhattan. Como ya dejaron patente en las diferentes entregas de *Grand Theft Auto* en **PSP**, para **Rockstar** no existen limitaciones de memoria en el formato UMD. Cada fase, reyerta y minijuego del original de **PS2** está presente en esta ver-





18+

THE WARRIORS

PSP

_GÉNERO LUCHA BARRIOBAJERA
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA ROCKSTAR
_DESARROLLADOR ROCKSTAR TORONTO
_DISTRIBUYE TAKE TWO _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 2 _ONLINE AD-HOC
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB WWW.ROCKSTARGAMES.COM/THEWARRIORS





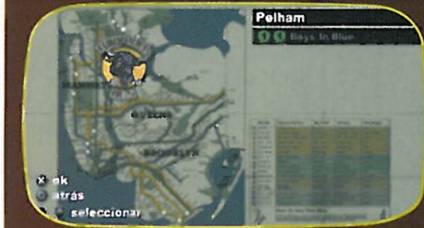


AGENTE, NO ES LO QUE PARECE Robar radiocasetes es una buena forma de ganar dinero. A menos que lo hagas en el coche de un madero_



HACIENDO AMIGOS Los Warriors haciendo la prueba de alcoholemia a un bandarra rival: ¿Cuántos puños ves?_

EN TRES PANTALLAS



I LOVE NEW YORK
Recorre sus calles, a puñetazo limpio_



SUELTA LA PASTA
Espero que esto que noto sea tu móvil_



BOUQUET AÑEJO
Lo mejor del juego: una coin-op al estilo Double Dragon_

sión portátil, e incluso es posible compartir la aventura con un segundo jugador, vía *wi-fi ad-hoc*. Los mitómanos de la película de **Walter Hill** mojarán sus pantalones al comprobar la total fidelidad del juego respecto a los sucesos narrados en el film, así como la recreación de las diferentes bandas callejeras que en ella aparecían. Los Baseball Furies, los Turnbull A/C, los Rogues... te partirás la cabeza contra todos ellos a lo largo de 18 fases. Además de participar en sangrientas tanganas, en otras ocasiones tu objetivo será huir a todo trote, o bien pasar desapercibido en territorio enemigo e incluso llegarás a participar en un competición de grafitteros entre bandas. De todos los niveles que componen este UMD, sólo los cuatro últimos se inspiran en la trama de la película, lo que puede darte una idea aproximada de la duración del modo historia, uno de los más largos que se han visto en un *beat'em-up*. Aunque no sea un lanzamiento original para **PSP**, y no ofrezca grandes alicientes para aquellos que posean la entrega **PS2**, la calidad y el potencial de este **The Warriors** portátil es incontestable. Si en su día te puliste la paga jugando a *Final Fight* y tienes una **PSP**, ya estás tardando en llevártelo a casa.

_game over

LA OBRA MAESTRA DE WALTER HILL INSPIRA UN GRANDÍSIMO JUEGO

OLIMPIADAS DE BARRIADA

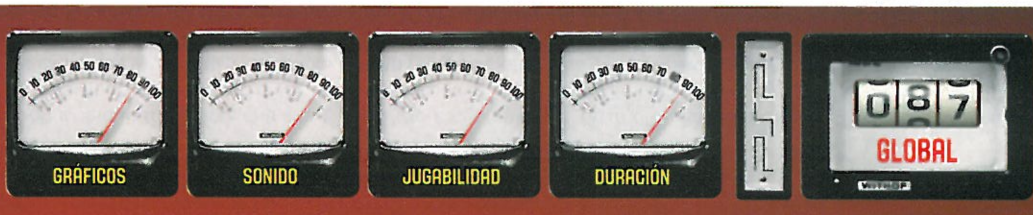
Por si no fuera bastante con Armies Of The Night (la coin-op estilo Double Dragon), en el UMD encontrarás otros 9 minijuegos dentro del Modo Batalla Rápida. Encontrarás pelea pura y dura (Uno Contra Uno, Grupo de Guerra, Ejército, Supervivencia, Batalla Campal, Rey de la Colina), salvajismo (Llevar a Mercy: es como capturar la bandera, sólo que con una chica a la que arrastrar de los pelos hasta tu meta), Batalla Graffiti y Ruedas de Acero (carreras en sillas de ruedas).



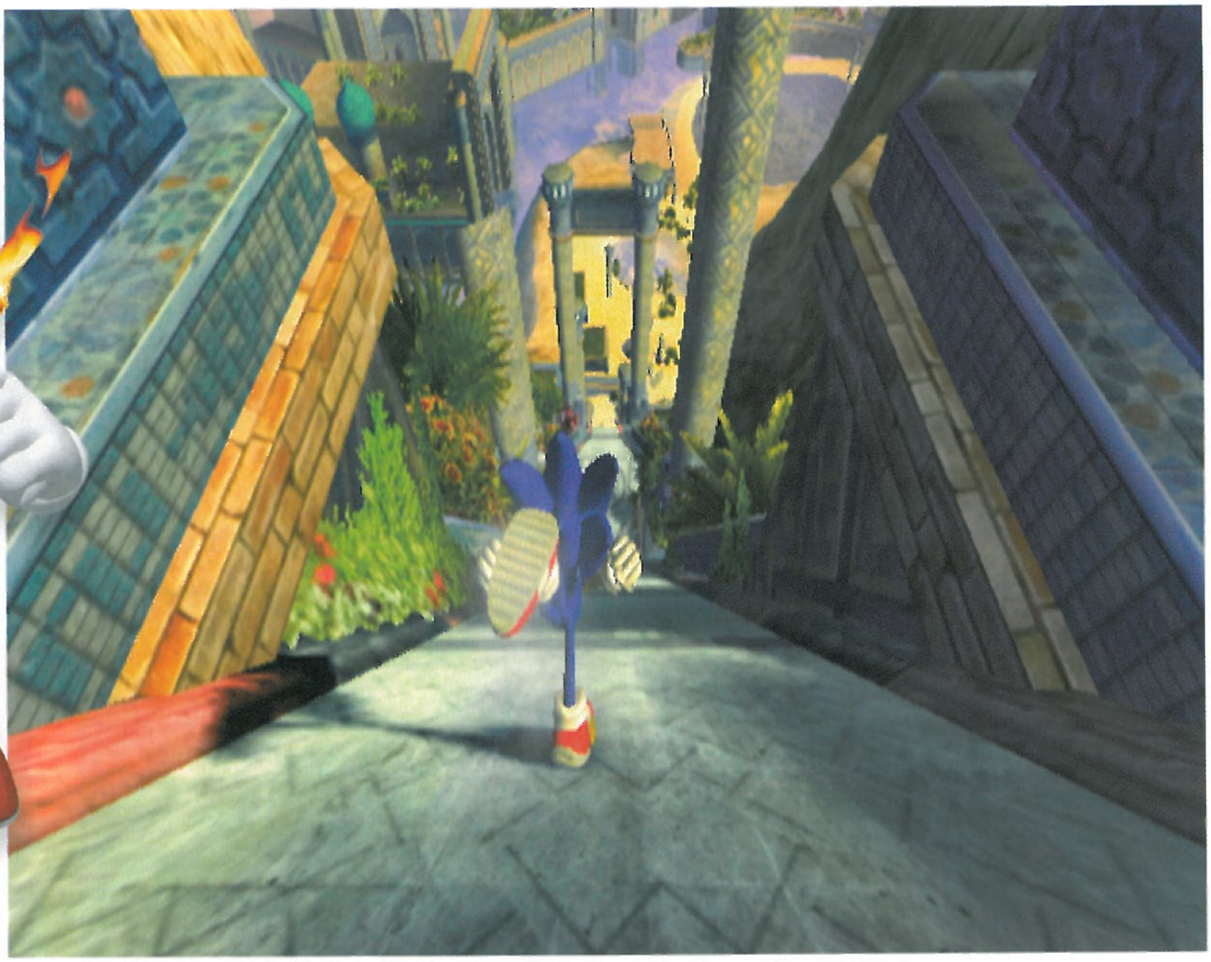


CONCLUYENDO

No es exactamente una novedad, sino una conversión directa del juego de PS2, pero este The Warriors portátil llenará de gozo y violencia los corazones de aquellos usuarios de PSP que disfrutaron en su día con glorias recreativas como Double Dragon. Es largo, intenso, variado y recrea con una fidelidad encomiable ese clásico del cine macarril de finales de los 70.







I LOVE BIODRAMINA, Sonic no teme a la velocidad ni a la pérdida de dientes_

100



SUPER MONKEY BALL B. BLITZ



SONIC Y LOS ANILLOS...



SONIC THE HEDGEHOG

0

_NEMESIS

SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS

AFORTUNADAMENTE, SONIC TEAM SE HA DEJADO DE PSEUDOAVENTURAS, Y OFRECE UN SONIC CON MECÁNICA CLÁSICA. COGER ANILLOS Y BASTA.

Creedme si os digo que pocas veces he estado más receptivo hacia un juego que con este **Sonic y Los Anillos Secretos**. Después de sufrir el *Sonic The Hedgehog* de **Xbox 360** (y el de **PS3** no pinta mucho mejor), ansiaba, necesitaba, me desesperaba por comprobar si finalmente este **Sonic** de **Nintendo Wii** estaría a la altura del personaje. Los fanáticos del erizo azul hemos vivido años muy duros, en los que hemos apechugado con torpedos del calibre de *Sonic Heroes* y *Sonic Riders*. Nuestro único refugio han sido las entregas para las portátiles **Nintendo** (tres en **GBA**, una en **DS**), porque ni siquiera el *Sonic Rivals* de **PSP** dejó buen sabor de boca. Por eso, mis expectativas hacia este juego eran grandes. Para empezar, porque no es una conversión del **Sonic The Hedgehog** de **Xbox 360** / **PS3** (¡bien!); segundo, porque el diseño del personaje recupera el look de las entregas **MegaDrive** (¡superbién!); tercero, porque **SEGA** prometía combinar la peculiar forma de jugar con **Wii** con la velocidad y la espectacularidad de los *Sonic* (¡megabién!). Con el mando de **Wii** entre las manos, y tras soportar uno de los tutoriales más plomizos que he visto en mi vida (aunque dolorosamente necesario para entender la peculiar forma de manejar al erizo), me lancé a la caza del anillo con la misma ilusión con la que introduje en su día el cartucho del primer *Sonic* en la **MD**. ¿La impresión que me dio el juego? Hacía mucho tiempo que no veía un *Sonic* tan vertiginoso y de mecánica tan directa como éste, pero casi arrojo el wiimote contra el televisor la quinta vez que acabé en el vacío por culpa del peculiar control del erizo. Para explicarnos, manejar a Sonic (al margen de controlar su dirección girando el wiimote en un sentido u otro) es como manejar a un coche sin soltar el acelerador. Él tira *p'alante*, y aunque siempre puedes detener su marcha pulsando el botón 1 del wiimote, ni sueñes con darte la vuelta o girar la cámara hacia donde has venido. No podrás. Sólo le harás cami-





7+

_GENERO **COGE EL ANILLO Y CORRE**
_PAIS **JAPÓN** _COMPAÑIA **SEGA**
_DESARROLLADOR **SONIC TEAM**
_DISTRIBUYE **SEGA** _JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.SEGA.ES**

nar hacia atrás inclinando hacia tí el wiimote. Pero claro, eso es como ir marcha atrás en un coche sin retrovisor, por lo que el drama está servido si acabas de sortear tres enemigos pero te has olvidado algún item importante o ese trampolín que te habría llevado a una nueva zona. Parece una chorrada, pero no lo es cuando tienes que afrontar misiones que te exigen liquidar a todos los enemigos del nivel. En cuanto se te escapa uno, ya sabes, a paso de tortuga marcha atrás en busca del *pollastre*. Esto acaba lastrando el ritmo frenético que **SEGA** quería imprimir al juego, pero más nos vale ser pacientes, porque a partir del segundo escenario, Dinosaur Jungle, la cosa se anima. Empiezan a presentarse huidas al estilo del *Sonic Adventure* de **Dreamcast** (en el que una espampida de triceratops sustituye al camión), y cámaras que van mas allá de la espalda del personaje. Los ligeros toques de RPG (Sonic acumula puntos de experiencia y puede ir combinando diferentes poderes en el anillo), son bienvenidos, aunque no afectan demasiado a la mecánica del juego. Sin ser la maravilla que los fans de Sonic seguimos esperando (con la vana esperanza de plantar cara a Mario, como en los viejos tiempos), ***Sonic y Los Anillos Secretos*** plantea buenas ideas. La más notable de todas ellas es que supone un retorno al desarrollo clásico de los Sonic, consistente en recoger anillos y liquidar enemigos. Que el **Sonic Team** se deje de una vez de incorporar cuchufletas aventureras, y apueste definitivamente por recuperar las plataformas puras y duras. Sonic siempre ha sido sinónimo de velocidad, y asi es como le queremos ver siempre. Y lo demás son chorradas.

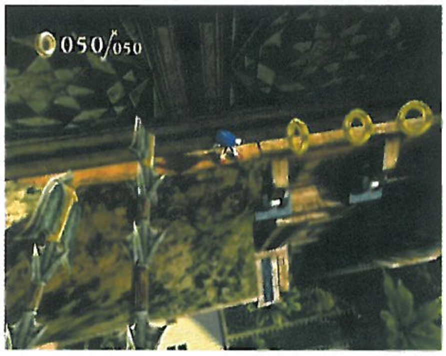
_game over

UN PIONERO EN ESO DE CORRER HACIA ADELANTE

Nada más ver en movimiento este Sonic y los Anillos Secretos, a uno le viene el recuerdo de la famosa fase de bonus del Sonic The Hedgehog 2 de MegaDrive. En aquel lejano 1992, Sonic y su nuevo colega, el cargante zorro Tails, ya nos demostraron como sería un hipotético Sonic en tres dimensiones. Eso sí, el efecto 3D, visto hoy en día, más que vértigo, provoca risa.







NO TEMAS LLORAR AL MORIR UNA Y OTRA VEZ. AL FINAL CONSEGUIRÁS CONTROLAR A SONIC.

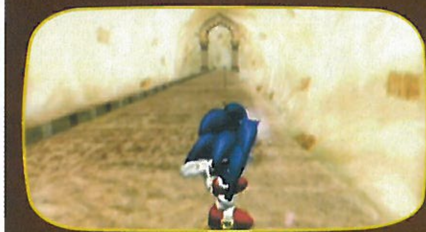


BOQUITA PIÑON Este T-Rex está desesperado por recibir un beso con lengua _

EN TRES PANTALLAS



UN LOOK CLÁSICO
Lo mejor del juego, que recupera el diseño del Sonic de MD_



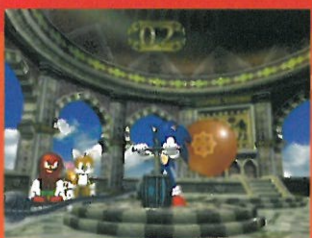
TUTORIAL PEÑAZO
No podrás empezar la aventura si haberlo sufrido antes_

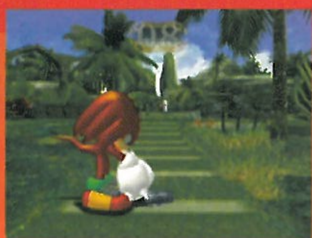


CUATRO EN LÍNEA
Elige personaje y disfruta de los 40 minijuegos_

MINIJUEGOS PARA DAR Y TOMAR

En Sonic y los Anillos Secretos no todo consistirá en trotar como un masturzo. Dispondrás de 40 minijuegos diferentes para ser disfrutados en solitario (contra la máquina) o frente a tres jugadores más. En todos ellos se aprovecha al máximo las posibilidades que ofrece el wiimote, ya sea remando, jugando al minigolf o al baseball, disparando, inflando un globo gigante o haciendo caida libre con una sombrilla.





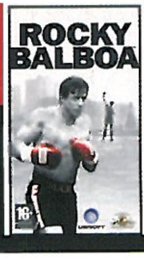
CONCLUYENDO

Sega prometió aprovechar las virtudes de la Wii en este Sonic, y lo ha cumplido. No ofrece demasiada libertad de acción (casi ningún Sonic lo hacía), salvo correr hacia adelante como un poseso, pero es más divertido (y jugable) que el Sonic The Hedgehog de Xbox. Aun así, seguimos esperando ese gran Sonic que devuelva al personaje al puesto que merece.



GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | Wii

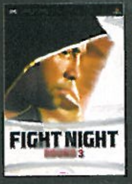
079 GLOBAL



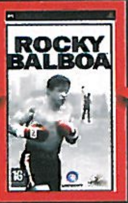
16+

_GÉNERO SIMULADOR DE BOXEO PELICULERO
_PAIS CANADÁ _COMPAÑIA UBI SOFT
_DESARROLLADOR DIGITAL FICTION
_DISTRIBUYE UBI SOFT _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO CUATRO _ONLINE AD-HOC
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB WWW.UBISOFT.ES

100°



FIGHT NIGHT ROUND 3



ROCKY BALBOA



BOXER'S ROAD 2

_NEMESIS

ROCKY BALBOA

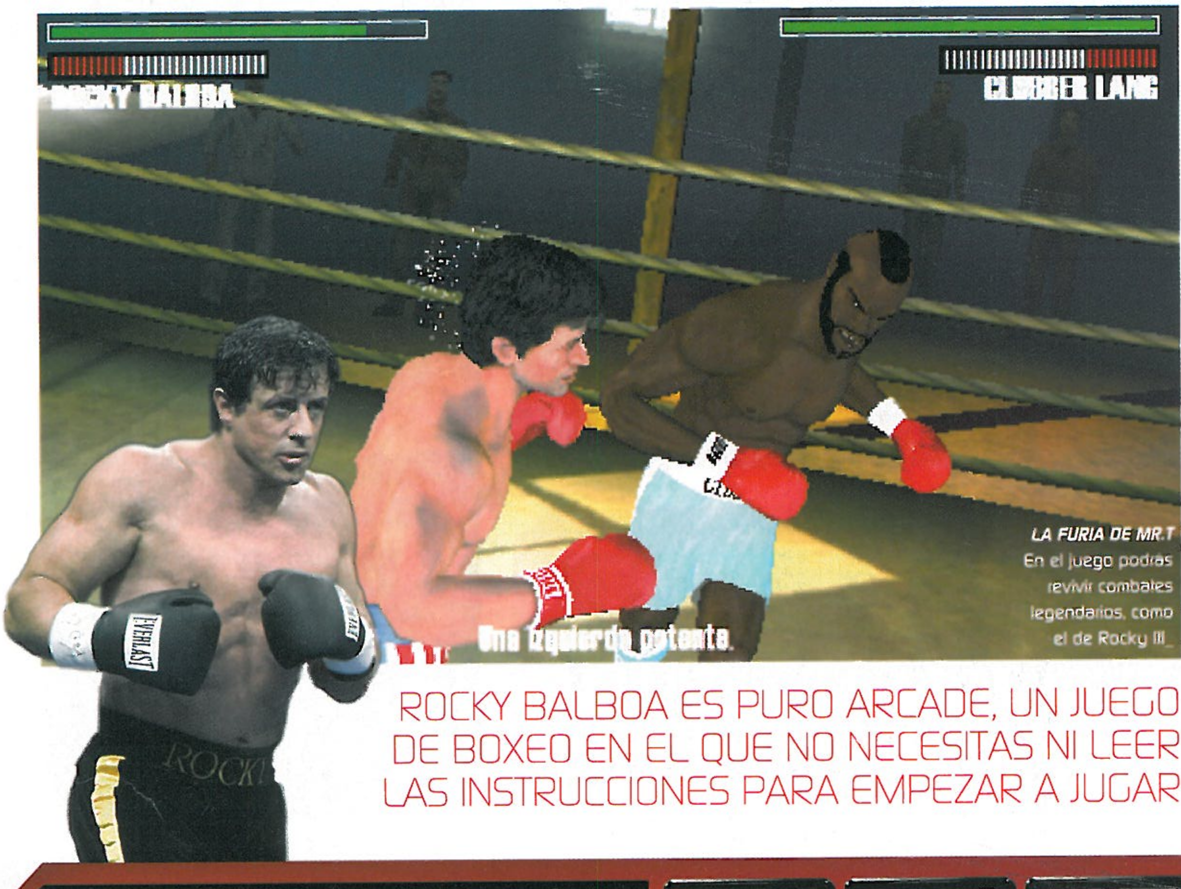
LOS CREADORES DE BLACK & BRUISED RECREAN LAS CINCO PELÍCULAS DEL POTRO DE FILADELFIA.

El púgil del tupé de acero y la quijada indestructible acaba de resucitar en las pantallas de cine, con un **Stallone** sexagenario. Muchos se tomaron el proyecto a cachondeo, pero lo cierto es que *Rocky Balboa* ha supuesto un inesperado taquillazo a ambos lados del Atlántico. Este canto del cisne del Potro de Filadelfia, asi como las cinco películas anteriores, han sido recreadas por **Ubi Soft** y **Digital Fiction** en un arcade de boxeo, simpático aunque se le echa falta un poco más de ambición. Aún nos cuesta olvidar aquel *Rocky* para **PS2** de la extinta **Rage Software**, su magnífica ambientación y su mecánica arcade con toques de simulación (aquellos entrenamientos...). Por eso este *Rocky Balboa* portátil se nos queda corto. Su sencillo manejo supondrá un alivio para todos aquellos que ansíen un arcade de boxeo directo y sin complicaciones (**Nintendo**, ¿para cuando un *Punch Out* para Wii?), pero uno se acaba cansando enseguida de repetir una y otra vez los mismos golpes, sin tener que preocuparnos más que de controlar el resuello del personaje, representado por una barra. Si lanzas demasiados golpes al aire perderás puntos ante los jueces, bajará la barra y acabarás teniendo la pegada de una cigarra anémica. Podrás ir añadiendo los rivales de Balboa a tu catálogo de boxeadores (Creed, Clubber Lang, Ivan Drago, Tommy Gun) una vez que los tumbes sobre la lona. Todos los rivales, importantes y secundarios, y las diferentes edades de Rocky acaban componiendo un plantel de 28 púgiles a utilizar en el modo exhibición y en los 90 retos, que proponen combates delirantes, como Apollo Creed contra Mason Dixon (el villano de la sexta película). Si te aburre la simulación pura y dura, y buscas algo entrañable y sin pretensiones, este UMD podría interesarte.

_game over







LA FURIA DE MR.T
En el juego podrás revivir combates legendarios, como el de Rocky III_

ROCKY BALBOA ES PURO ARCADE, UN JUEGO DE BOXEO EN EL QUE NO NECESITAS NI LEER LAS INSTRUCCIONES PARA EMPEZAR A JUGAR

EN TRES PANTALLAS



28 PÚGILES
Entre ellos, Rocky con y sin tupé, envejecido, etc..._



PARECIDOS: CERO
¿Habrán sido los golpes o la pereza de los grafistas?_



ACTOR DEL MÉTODO
Podras ver secuencias de vídeo de las películas_

CONCLUYENDO

Teniendo en cuenta que el boxeo no es un deporte que abunde en PSP, este Rocky es una buena opción para todos aquellos que quieran huir de la simulación pura y dura. Fight Night Round 3 es superior, pero en éste podrás jugar sin leerte siquiera las instrucciones.





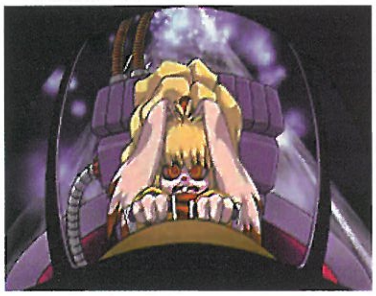
7+

_GENERO RPG VERTICAL POR TURNOS
_PAIS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR BROWNIE BROWN
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1-6
_MODOS DE JUEGO 3 _ONLINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB WWW.MAGICALSTARSIGN.COM













PARA ALEGRAR LA VISTA
Durante la aventura serás testigo de más de diez minutos de secuencias de video de gran calidad a doble pantalla_

_THE ELF

MAGICAL STARSIGN

LOS CREADORES DE SWORD OF MANA DEMUESTRAN QUE LOS VIEJOS RPG SE ADAPTAN PEFECTAMENTE A DS





MAGICAL STARSIGN



SWORD OF MANA



CHILDREN OF MANA

Con títulos a sus espaldas como el mencionado *Sword Of Mana, Mother 3* y, próximamente, *Heroes Of Mana*, los japoneses **Brownie Brown**, gran parte de este equipo está formado por artistas y diseñadores de **Square**, han adaptado a la perfección los sagrados esquemas del RPG añejo y bidimensional a la verticalidad manifiesta de **DS** y a esa varita mágica de plástico llamada *stylus*. **Magical Vacation**, como es conocido en Japón, es una epopeya galáctica de explosivo colorido protagonizada por seis pintorescos estudiantes de magia en un sistema solar compuesto por siete planetas. La misión, buscar y salvar a su profesora Madeleine. Así comienza todo, al son de un trepidante prólogo jugable, secuencias de vídeo de gran calidad, un prometedor desfile de *final bosses* que ocupan las dos pantallas de **DS** y una banda sonora atmosférica, punzante y pulsante, casi como eco legendario de una **SNES** de ultratumba. Ingredientes perfectos para todos los que llevamos tiempo con esto de los RPG bidimensionales, y más si se han sabido adaptar a una consola de formas, emociones y sensaciones hogareñas como **Nintendo DS**. Pronto nos encontraremos viviendo cómodamente asomados a la doble pantalla, afrontando numerosos pero divertidos combates por turnos de participación más que recomendable, ya que una pulsación del stylus a tiempo puede provocar un ataque demoledor o una agradecida defensa. Y todo ello dibujado sobre un guión algo lineal y típico, pero no por ello menos absorbente, que nos

LA DOBLE PANTALLA Y EL STYLUS AL SERVICIO DE UN GRAN RPG

obligará a vagar por el sistema solar Baklava durante no menos de 40 o 50 horas, dependiendo de nuestra curiosidad. Y si eres de esos que disfruta con los modos multijugador, **Magical Starsign** ofrece dos modos interesantes, uno para disfrutar con otros cinco jugadores y otro para intercambiar información y recibir objetos y/o huevos que acabarán convirtiéndose en nuevos personajes al incubarlos en la nave. Un buen ejemplo de cómo desarrollar un gran RPG en **DS** y de paso aprovechar su hardware de forma ejemplar.

_game over

EN TRES PANTALLAS



¡TÓCAME TONTO!
Utiliza el stylus adecuadamente y mejorarás ataque y defensa_



EL CIBER MAPA
Muestra las localizaciones de cada planeta_



CARTA ASTRAL
Las alineaciones de los planetas afectan a héroes y enemigos_

CONCLUYENDO

Magical Starsign es una atrayente y cautivadora mezcla de vieja escuela, nuevas tecnologías y un aprovechamiento ejemplar del espíritu dual-screen. Un RPG por turnos de arquitectura vertical, cromatismo estridente, combates excesivamente activos y una cantidad de horas de juego que te hará olvidar hasta la hora de la merienda. Bueno, bonito y embriagador.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

NINTENDO DS

085
GLOBAL



_GÉNERO ENCHILADA DE TIROS
_PAÍS EEUU _COMPAÑÍA EIDOS
_DESARROLLADOR DEADLINE GAMES
_DISTRIBUYE PROEIN _JUGADORES 1-4
_MODOS DE JUEGO 2 _ONLINE SOLO AD-HOC
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CASTELLANO
_WEB HTTP://WWW.CHILICONCARNAGEGAME.COM



_JOHN TONES

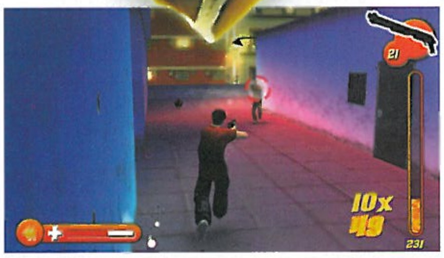
CHILI CON CARNAGE



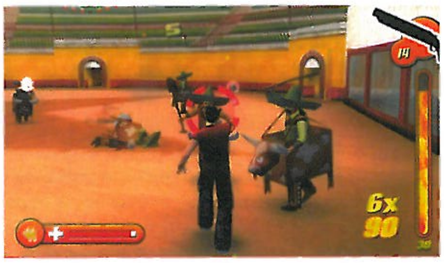
HUMOR, PIROTECNIA Y CÁMARA LENTA. ¿SE PUEDE SABER QUÉ NARICES LE PIDES TÚ A UN JUEGO?

Chili con Carnage es un juego de acción tan elemental que explicarlo es desvirtuarlo un poco. En el papel de Ram, hijo de un agente de la DEA asesinado por narcotraficantes mejicanos, el jugador se introduce en una serie de ambientes fronterizos y peligrosos repletos de enemigos que tiene que aniquilar para ir avanzado. Punto. Los niveles son lineales, y de hecho, el objetivo del juego no es resolver una historia intrigante o desentrañar laberínticos recorridos, sino recibir una recompensa visual, inmediata y brillante por las acrobacias que Ram va encadenando y los combos de enemigos caidos. ***Chili con Carnage*** es un juego básico hasta lo esquemático, pero sabe qué le gusta al jugador que busca acción a niveles elementales. La munición nunca se acaba. Los enemigos mueren de distintas maneras según la parte del cuerpo donde se les acierta. Es posible acabar las fases sin llegar a superar el mínimo tiempo permitido para que se diferencien los combos (es decir: se puede acabar un nivel sin que cese el primer combo de muertos). Ram no da saltos normales: en todos sus saltos se lanza en plancha, rebota contra una pared o hace una acrobacia. Es decir: todo por la acción, todo por el espectáculo. Las deficiencias de control (que no proceden del juego, sino de las características de la propia **PSP** y su ausencia de un segundo stick) no impiden que la orgía de polvorines encadenados que supone ***Chili con Carnage*** sean casi hipnóticos. Y la otra hipotética carencia de este intrascendente disparate de **Deadline Games**, haber perdido la libertad de movimientos y el mapa abierto de su precedente, *Total Overdose*, rápidamente se convierte en su mayor virtud: cero exploración, cero reflexión. Todo sangre, plomo y fuego.

_game over





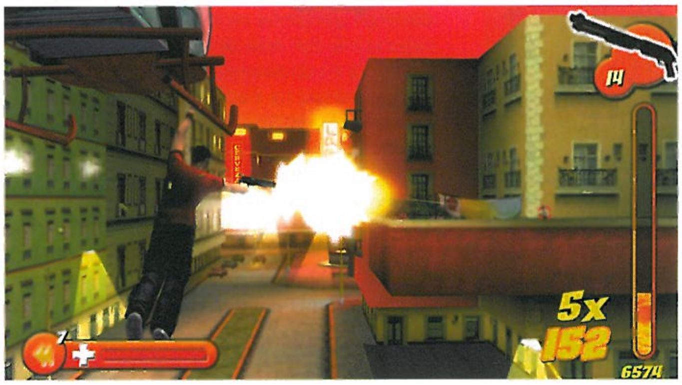




WALLWALK Puntos de bonus por hacer el cabra. No lo intentes en casa_



RISTRA DE COMBOS La sucesión de movimientos correctamente encadenados recibe apelativos tan bellos como este o «Reconstrucción facial extrema»_



CONCLUYENDO

Tamizado por un humor acrobático incesante, Chili con Carnage es exactamente lo que pretende: una traducción al videojuego de lo que la excelente Desperado de Robert Rodríguez era al cine de acción: un producto tremendo, grotesco, imposible, paródico, sobrado y divertidísimo.



CONSÍGUELO...

...POR CORREO

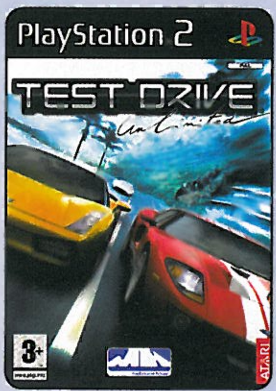
Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C./Virgilio 9. Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

...EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS2



PVP RECOMENDADO 49,95 €

SÓLO PARA xtreme **44,95 €**

PSP



PVP RECOMENDADO 49,95 €

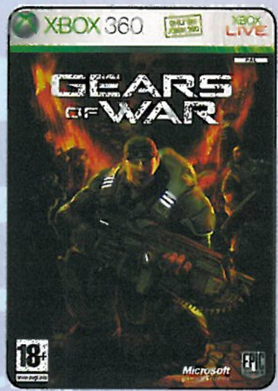
SÓLO PARA xtreme **44,95 €**



PVP RECOMENDADO 49,95 €

SÓLO PARA xtreme **44,95 €**

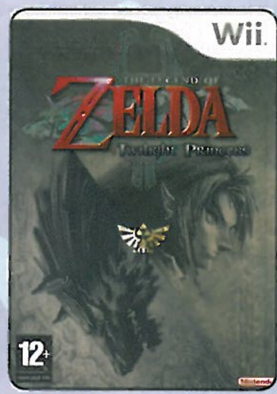
XBOX 360



PVP RECOMENDADO 64,95 €

SÓLO PARA xtreme **59,95 €**

WII



PVP RECOMENDADO 59,95 €

SÓLO PARA xtreme **54,95 €**

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINU

CUPÓN DE PEDIDO

TEST DRIVE UNLIMITED	RAINBOW SIX VEGAS	SHINOBIDO	GEARS OF WAR	ZELDA TWILIGHT PRINCESS
☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO	☐ AÑADIR AL PEDIDO

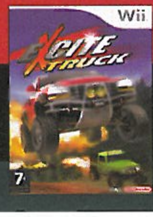
NOMBRE ______ APELLIDOS ______ EDAD ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 4 € // BALEARES 5 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 2007

xtreme · GAME · CENTRO MAIL

CUPÓN DE PEDIDO



7+

_GÉNERO CARRERAS MASTODONTICAS
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR MONSTER GAMES
_DISTRIBUYE NINTENDO _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 3 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB ES.WII.COM/SOFTWARE/09

_EVIL PRINCESS

EXCITE TRUCK

AUNQUE NO TE GUSTEN LAS CARRERAS, ABORREZCAS LOS CAMIONES Y NI SIQUIERA SEPAS CONDUCIR... HAY QUE PROBARLO ANTES DE OPINAR.

Quien más y quien menos recuerda una partidilla con aquellos cuatro píxeles en forma de BMX de *Excite Bike*, aunque sea en alguna recopilación más moderna de juegos clásicos. Los tiempos han cambiado y ahora la bicis se tornan en potentes *monster trucks* y el único parecido con el juego original se queda prácticamente en el título y en el uso y abuso del turbo (al que, arrastrado por la fiebre *tuning*, más de uno se referirá hoy en día como nitro).

Lo primero que hay que destacar es su excelente jugabilidad. El juego se maneja con el mando en horizontal, de forma que básicamente la cruceta nos servirá para el turbo y los botones 1 y 2 para acelerar y frenar. Para dirigir el vehículo, bastará con mover el mando en la dirección deseada, tal y como lo haría intuitivamente un niño de cinco años con cualquier juego de conducción. Esta simplicidad en el control lo convierte en un título accesible (y adictivo) hasta para el jugador menos diestro con los títulos de conducción (y cualquiera que me haya visto jugar a *Gran Turismo* sabe que lo digo por experiencia). La ventaja es que a la vez ofrece un nivel de dificultad desbloqueable y un gran número de piruetas y atajos en los circuitos que incentivarán a los *gamers* a superar sus propios récords.

Por otro lado, presenta un cuidado acabado gráfico y la posibilidad de sustituir las machaconas guitarras de la banda sonora por tu propia música vía SD Card. Los efectos a través del altavoz del mando no nos han convencido demasiado.

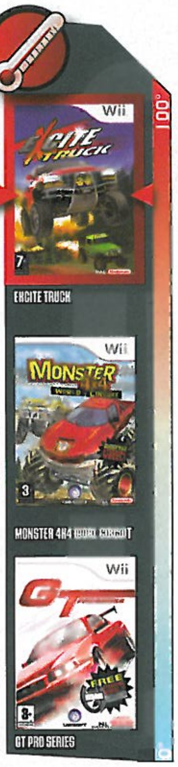
_game over





MÁS VALE SOLO... El juego incluye dos adictivos Modos individuales: uno en forma de carreras y otra para sumar estrellas con nuestras acrobacias. El Modo Multijugador resulta algo decepcionante con simples competiciones a dobles_







UN POQUITO DE NOSTALGIA

¿Se te han despertado los recuerdos de aquel mítico Excite Bike? ¿Ni siquiera conoces el juego porque cuando salió aún no habías nacido? Sea cual sea el caso, si te apetece probar en tu Wii este clásico de NES, puedes descargarlo en el Canal Tienda previo pago de 500 puntos.



CONCLUYENDO

Su intuitivo control y su mecánica de juego lo convierten en un título muy divertido y tremendamente adictivo incluso para usuarios menos experimentados. Consigue picarte para que superes tus marcas, pero sus dos niveles de dificultad pueden resultar algo escasos para los jugones. Si hubieran incluido un multijugador más completo...

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN

082
GLOBAL





3+

_GENERO CARRERAS HAWAIANAS
_PAIS GRAN BRETAÑA _COMPAÑIA ATARI
_DESARROLLADOR ATARI UK
_DISTRIBUYE ATARI _JUGADORES 1-2
_MODOS DE JUEGO 3 _ON-LINE SI
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES CAST.
_WEB WWW.ES.ATARI.COM

TEST DRIVE UNLIMITED

_DE LÚCAR

CIENTOS Y CIENTOS DE KILÓMETROS VOLANDO A RAS DE SUELO EN LOS PARADISIACOS PAISAJES HAWAIANOS, PILOTANDO ALGUNOS DE LOS MEJORES COCHES DEL PLANETA.... UN SUEÑO HECHO REALIDAD AHORA TAMBIÉN EN PS2.

No ocurre demasiadas veces, pero hay ocasiones en que un título al que apenas le han dado bombo termina por ser uno de los candidatos a juego del año en su categoría. Este bien podría ser el caso de **Test Drive Unlimited**, un grandísimo juego tanto por su enorme calidad general, sobresaliente en casi todos los apartados, como por sus mastodónticas dimensiones. En contra de la tónica actual en el género del motor, en la que ya sólo falta que le añadan unos sudokus para hacerlo aún menos reconocible, este es uno de esos juegos en los que sólo hay que conducir todo el rato. Su excelente control, sus cientos de retos y millones de posibilidades de recorridos distintos, son los que hacen de **TDU** un juego excepcional y de lo más recomendable. Lo más flojo que tiene es el comienzo, sobre todo hasta que nos compramos el coche y la casa, pero después es uno de esos títulos en los que resulta casi imposible soltar el mando. La dificultad está muy bien programada y no hay carrera sencilla ni reto insuperable, así que todo se mantiene dentro de los márgenes idóneos para mantenernos siempre interesados. Cada prueba superada o cada coche nuevo abren nuevas competiciones y, tras muchas horas de juego, siempre tendremos la sensación de estar en los comienzos de algo que no parece tener fin. Lo mejor es que aún podremos subir un peldaño más el grado de exigencia y demostrar nuestra calidad retando a cualquier persona del mundo con el modo en red. Si no somos demasiado alocados y miramos que haya cierta igualdad con los rivales a la hora de aceptar los duelos, el Modo *On-line* puede convertirse en lo mejor de **Test Drive Unlimited**. _game over



COCHES PREPARADOS A veces, el premio por ganar las pruebas de un Club será una mejora gratuita del vehículo. Merece la pena aprovechar cualquier pequeña ventaja.





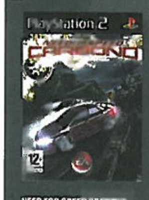








100%


NEED FOR SPEED CARBONO


TEST DRIVE UNLIMITED


ENTHUSIA PROF. RACING

CONCLUYENDO

Aunque, hasta ahora, calidad y cantidad eran dos conceptos que parecían sólo asociables a colosos como Gran Turismo, Test Drive Unlimited entra en la categoría y encima logra añadir unas gotas extra de jugabilidad y mucha más emoción. Es evidente que son completamente distintos, pero pocos títulos cuentan con tantas horas de juego.

GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | PS2

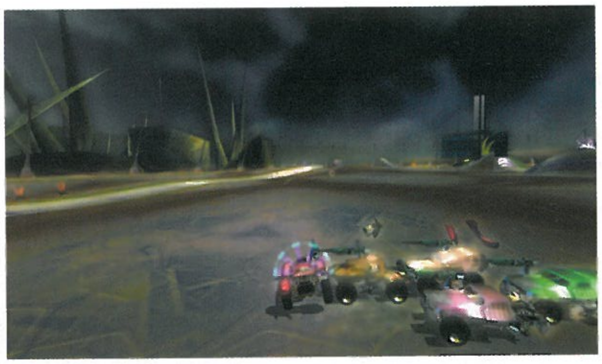
086 GLOBAL

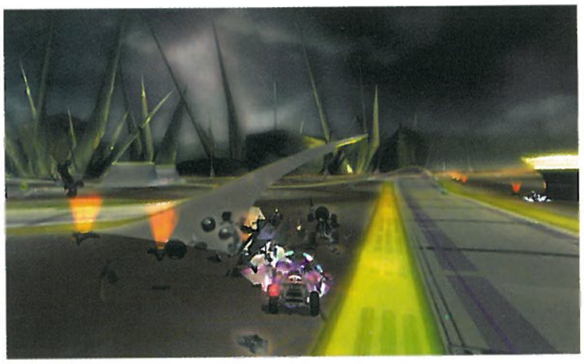
XBOX 360 | XBOX LIVE arcade



_GÉNERO **SOPOR MOTORIZADO**
_COMPAÑÍA **STAINLESS GAMES**
_JUGADORES **1-8**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **NO**
_WEB **WWW.NOVADROME.COM**









NOVADROME

En principio, todo juego que implique destrucción parte con ventaja a la hora de hacerse con el favor del público. En **Novadrome** hay destrucción a raudales, aunque está ejecutada de una forma tan confusa que el juego acaba destacando por la mediocridad de su producción. Vamos al grano: si títulos como *Assault Heroes* o *Geometry Wars Retro Evolved* representan lo que se espera de los juegos originales lanzados para **XBLA**, **Novadrome** es el máximo exponente de lo contrario. Con un estilo de juego que conjuga ideas de *F-Zero*, *Destruction Derby* o *Twisted Metal*, el juego adolece de mala dirección. Los diseños de los vehículos son genéricos, la conducción es imprecisa, y la sensación de velocidad es nula. Ni siquiera los variados modos de juego, un poblado modo *on-line* (hasta ocho jugadores), la posibilidad de desbloquear nuevos vehículos (sólo hay dos de inicio), y los quince circuitos consiguen mantener el interés por el juego más allá de un par de partidas. _CHAIKO

game over



CAÓTICO Pero un caos a evitar. No se nos ocurren muchas cosas peores que un juego de coches en el que no sabes hacia dónde ir_

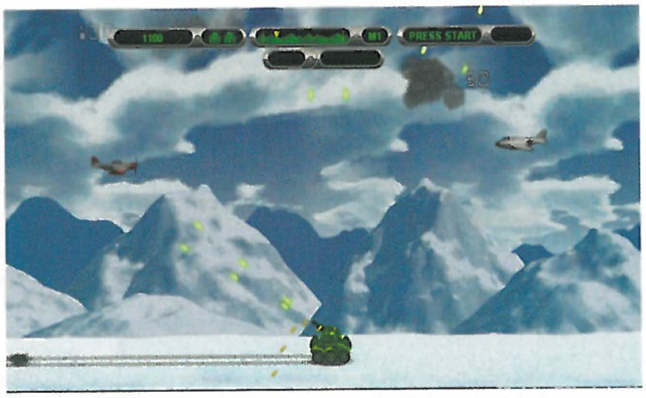


XBOX LIVE arcade | XBOX 360



_GÉNERO **CAÑONAZOS ANTICOMUNISTAS**
_COMPAÑÍA **POPCAP GAMES**
_JUGADORES **1-4**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.POPCAP.COM/HEAVYWEAPON**

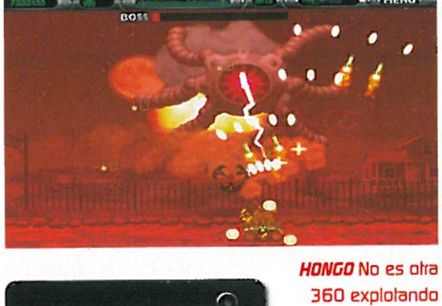
HEAVY WEAPON





AROUND THE WORLD Nuestro super-tanque viaja por todo el mundo, aunque en realidad hace lo mismo en todas partes: disparar a todo lo que se mueva. Para eso mejor quedarse en casa, que sale más barato_





HONGO No es otra 360 explotando por el exceso de calor, es una bomba nuclear_

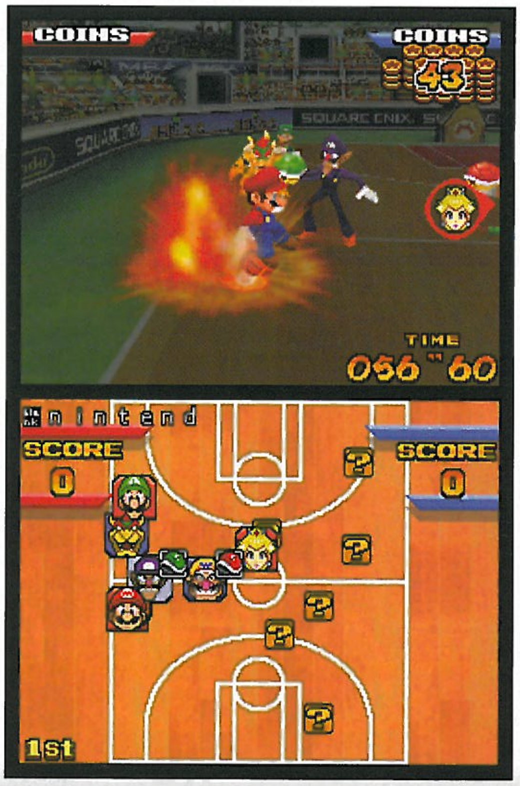


Heavy Weapon ya gozó de cierto éxito como juego web, e incluso llegó a tener una versión *deluxe* para ordenadores personales. Es esa versión la que **PopCap Games** ha usado como base para presentar el juego en **XBLA**. Si algo destaca en **Heavy Weapon** es su sentido del humor, desde una presentación animada digna de **Kevin Spencer** hasta las descripciones y decoración de cada uno de los diecinueve escenarios (con trampa: los nueve primeros se vuelven a repetir, hasta llegar a un auténtico último nivel) que recorreremos a los mandos de un tanque armado hasta los dientes. Al final de cada nivel, un delirante *final boss* en la mejor tradición de los arcades de la vieja escuela, y entre medias todo tipo de enemigos por tierra y aire, además de unos cuantos *power-ups* que recoger: las bombas nucleares dan lugar a un espectacular hongo al fondo de la pantalla, y recogiendo las piezas que liberan algunos enemigos no habrá nadie que se resista al super-láser limitado. Además, existe la posibilidad de jugar con otras tres personas a través de **Live**, y otros Modos de juego como el Survival. El juego tiene sus pegas: es repetitivo, y los jefes finales son excesivamente simples, pero son pequeñeces comparadas con la diversión sin adulterar que proporciona **Heavy Weapon**. _CHAIKO

game over

NINTENDO DS

MARIO SLAM BASKETBALL

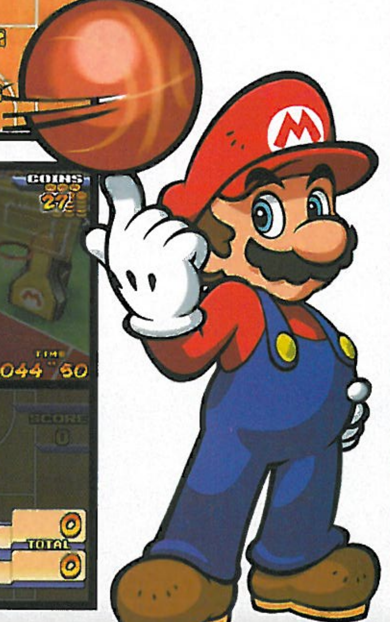


Que a los chicos de **Square-Enix** se les da de maravilla hacer juegos de rol es algo que ni el descerebrado **Tones** se atrevería a poner en duda. Por eso con **Mario Slam Basketball** viene tan al caso ese refrán castellano que aconseja sabiamente al zapatero que se dedique a su zapatos. Y es que, aquí hay balones de baloncesto, canchas de baloncesto y trajes de baloncesto... pero de lo que viene siendo el baloncesto de simuladores como los *NBA 2K* o *NBA Live* no hemos encontrado ni una gotita. Huelga decir que adoramos el Universo Mario: sus ítems, sus personajes, su fantasía en las jugadas y hasta sus FXs de la era de los 8 bits pero para integrar todo esto en un título deportivo no hacía falta desvirtuar la disciplina que se está recreando hasta dejarla irreconocible (y perfectos ejemplos de ello son *Mario Golf*, *Mario Tennis* o hasta *Mario Kart*). Una lástima, porque la mecánica de juego con el stylus hubiese resultado extremadamente original en modo alternativo al original y porque estamos ante un título con un apartado gráfico magistral, sobre todo en el modelado de los personajes. _EVIL PRINCESS











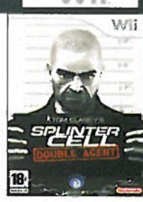
_GÉNERO **BALONCESTO SUI GENERIS**
_COMPAÑÍA **NINTENDO**
_JUGADORES **1-4**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **MARIOSLAMBASKETBALL. NINTENDO-EUROPE.COM/ESES**

Wii

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Después de azotar con fuerza a **PSP**, sobre todo en sus inicios, el fantasma del refrito planea ahora sobre la nueva consola de **Nintendo**. La nueva entrega de *Splinter Cell* fue dividida durante su desarrollo en dos versiones diferentes: la de la generación pasada y la de la nueva generación; ahora, ¿en qué posición queda **Wii**? Por desgracia, nuestros peores augurios se han cumplido y **Ubi Soft** nos ha obsequiado con una versión del juego gráficamente idéntica a **PS2** (puede que con un *frame rate* algo más alto) que ve mejorada su jugabilidad con la aparición de escenas y acciones determinadas en las que hay que dar uso a los acelerómetros del *wiimote*. Y tampoco es que **Ubi** haya inventado una nueva forma de jugar con *Splinter Cell*: La posición del *wiimando* (en modo puntero) hará las veces del analógico derecho de **PS2** y agitar el nunchaco sustituirá alguno de los botones del Dual Shock 2. El suplicio de aprender para qué sirve cada botón no es comparable al de tener la mano derecha apuntando a la pantalla durante largos periodos de tiempo con el objetivo de mantener la cámara fija. Si tan solo se hubiera mejorado el apartado gráfico, habría bastado para hacer de **Double Agent** un buen comienzo de Fisher en **Wii**, pero cambiar un analógico por el *wiimando* no nos convence. Seguiremos jugando a la genial versión de **Xbox 360**. _MELONGASOIL

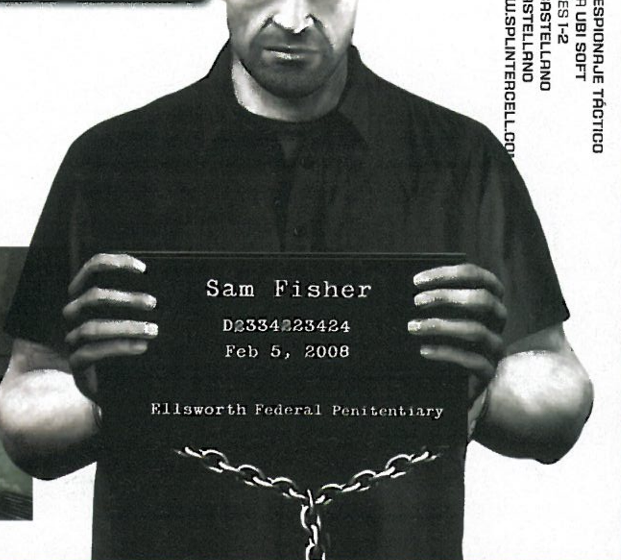




_GÉNERO **ESPIONAJE TÁCTICO**
_COMPAÑÍA **UBI SOFT**
_JUGADORES **1-2**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SPLINTERCELL.CO**







REGALAMOS

25 Ediciones de Coleccionista de Lost Planet

25 Face Plates y Camisetas

10 Figuras de Edición Limitada



Capcom y Superjuegos Xtreme te van a dejar helado con este concurso de Lost Planet para Xbox 360. Los 10 primeros elegidos recibirán 1 Edición de Coleccionista de Lost Planet + 1 Face Plate + 1 Camiseta + 1 Figura de Edición Limitada. Los 15 segundos premiados obtendrán 1 Edición Limitada de Lost Planet + 1 Face Plate + 1 Camiseta. Para participar envía un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 30 de marzo de 2007.

¿Cómo se llaman los «mechas» de Lost Planet?

A) Vital Dent B) Mech Güarrior C) Vital Suits

CONCURSO LOST PLANET

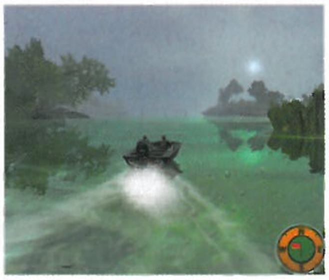
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra lostsj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: lostsj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 30 de marzo de 2007.


LOST PLANET
EXTREME CONDITION
WALL ST
ONE WAY

Wii









_GÉNERO **PESCA LOCA**
_COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_JUGADORES **1**
_TEXTOS **INGLÉS**
_VOCES **INGLÉS**
_WEB **WWW.ACTIVISION.COM**

RAPALA TOURNAMENT FISHING

Aunque son muchos años comentando los pocos juegos de pesca que llegan a España, uno jamás termina de encontrar la respuesta apropiada a la pregunta ¿Pero quién demonios juega a estas cosas? Pues no lo sé... pero alguien debe hacerlo, porque siguen llegando y siempre hay una compañía dispuesta a probar suerte. En esta ocasión es **Activision** la que prueba suerte con este ***Rapala Tournament Fishing*** y, aunque no sea, ni mucho menos, de lo mejor que hemos visto, puede que sea el juego de pesca con más opciones de vender bien. La explicación a esta aparente contradicción de que un juego peor pueda tener mejor aceptación, está en el hecho de ser para **Wii**, y mucha gente imaginará fácilmente cómo se puede pescar con su mando. Eso puede ser suficiente para que muchos se acerquen a un juego que, por lo demás, estaría por debajo, por ejemplo, de algunos arcades de **SEGA** para **Dreamcast**. ***RTF***, a mitad de camino de la simulación y el arcade, tiene un manejo sencillo y un ritmo de capturas que dejan poco tiempo al jugador para aburrirse. No es espectacular ni tampoco original, ya que muestra buena parte de las ideas vistas a lo largo de los años en el género. A pesar de todo ello, hay que decir que va a ser la mejor opción tanto para los más expertos como para los que quieran iniciarse. _DE LÚCAR



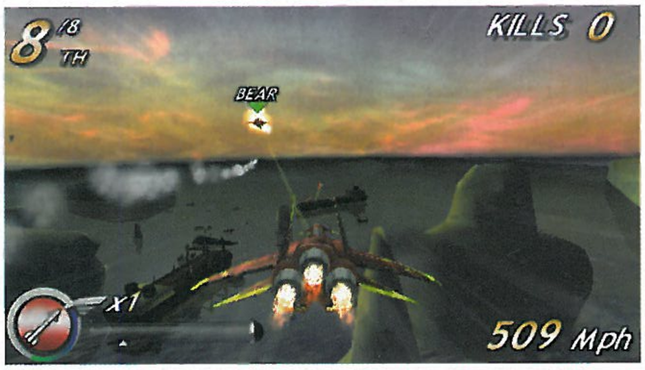


PSP



_GÉNERO **AVIACIÓN DE BOLSILLO**
_COMPAÑÍA **VIVENDI**
_JUGADORES **1-8**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.SIERRA.COM**





La mayoría de las armas potentes cuentan con un sistema de búsqueda automática que facilitan mucho los derribos_





En las carreras resulta vital hacerse con los ítems que proporcionan armas_



M.A.C.H.

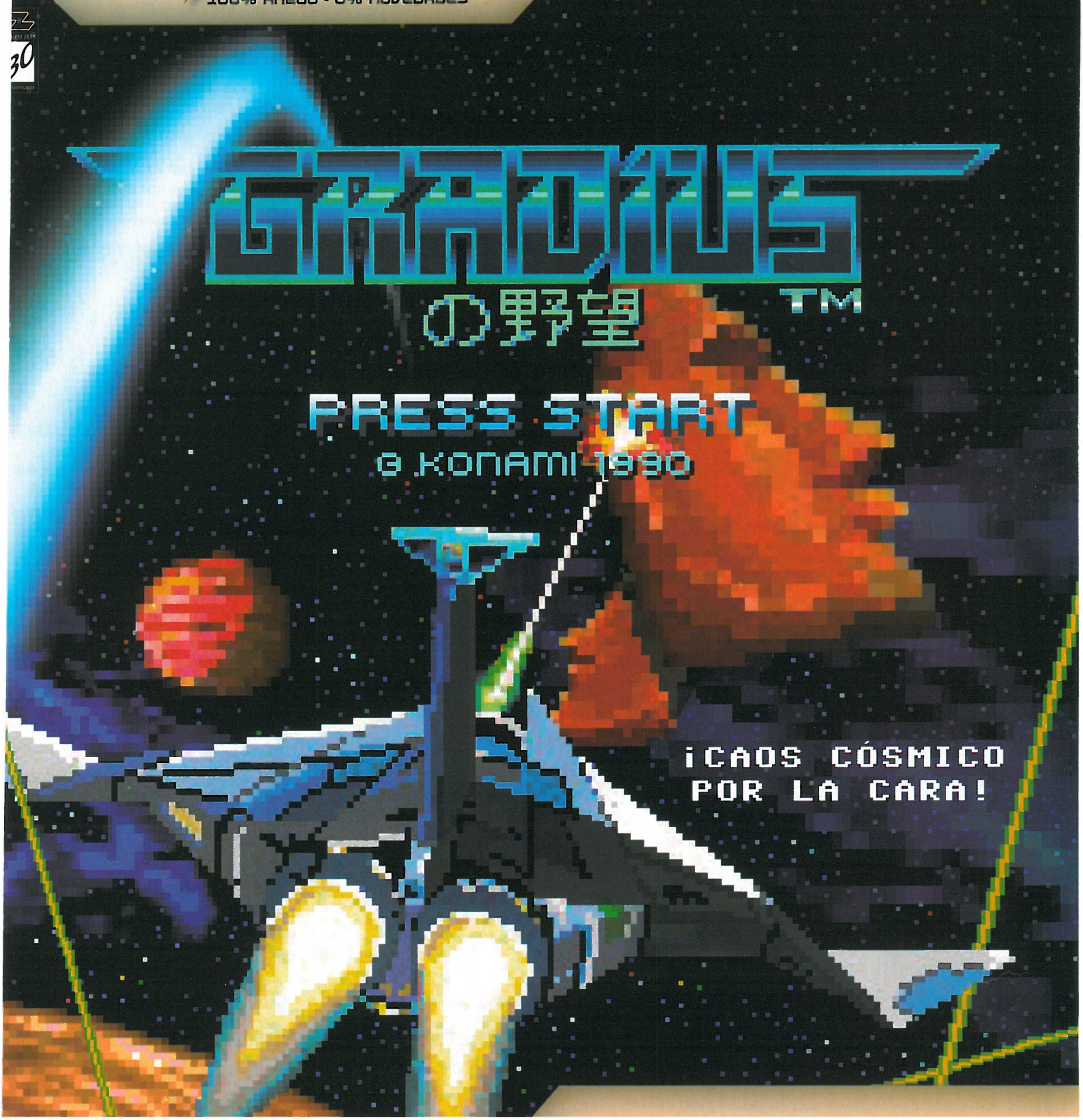
Aunque no sea un género muy prolífico en **PSP**, este es, junto al futuro ***Heatseeker***, uno de los dos juegos de aviones que tendremos en menos de dos meses. De los dos, **M.A.C.H.** es, sin duda, el menos ambicioso y realista... pero quizá sea el que acabe por llevarse el gato al agua. Para empezar, han acertado de lleno con el concepto de juego decantándose por un estilo arcade en el que importa sobre todo la jugabilidad, el ritmo de juego y la sencillez. Las fases son rápidas y siempre emocionantes, sin que importe que sean una misión de disparo o la típica carrera. Después, gráficamente no se han complicado la existencia y han puesto en escena unos aviones que dan el pego aunque sin pasarse, unos escenarios con unas dimensiones lógicas y un movimiento casi perfecto del conjunto. Si sumamos todos esos factores, el resultado no es otro que un juego agradable a la vista, divertido, manejable, frenético a veces y emocionante casi todo el tiempo. La única crítica que se le puede hacer es que no tenga más circuitos en el modo carrera. _DE LÚCAR

Retro xtreme

Nº 4
MARZO 2007

100% AÑEJO - 0% NOVEDADES

- SOKOBAN
- GYNOUG
- 8 BIT MUSIC
- MAZE OF GALIOUS



¡CAOS CÓSMICO POR LA CARA!

NOTICIAS
DEL SIGLO PASADO

LAS COSAS, COMO HAN SIDO

_JOHN TONES

Hay abundantes fans que le dan la espalda a los juegos añejos aduciendo que sus mecánicas están caducas (créannos: en **Xtreme** hay algún redactor así y es un runrún insoportable). Una partida hoy día al **Gradius**, bien accesible de nuevo gracias al excelente recopilatorio para **PSP** que lanzó **Konami** hace pocos meses, demuestra lo erróneo de esa postura. Dominar el aún hoy desafiante método de mejora de *power-ups* sigue precisando de nervios de acero, y el detallismo de gráficos y enemigos es una lección de pixel-art de la que deberían aprender unos cuantos mayoristas del polígono. Otra cosa es que su dificultad roce lo demencial, pero ah... que cada cual cargue con sus carencias.





RABATO (www.santamagdalena.net) Acompañado de Entter a los visuales (www.entter.com), que nos regalaron un espectacular duelo de juegos de Megadrive, Super Nintendo y GameBoy cruzados, dio una espléndida lección de tecnopop sencillo, accesible, bailable y redondo_

8 BITS A 80 RPM

http://barcelona_hq.micromusic.net

_JOHN TONES FOTOS: EUNICE SZPILLMAN

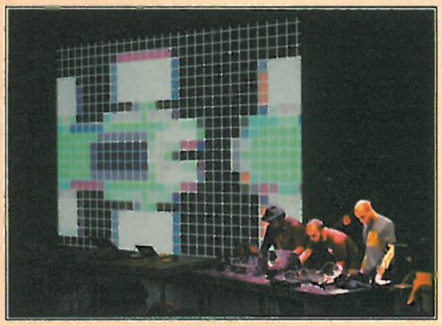
El colectivo barcelonés **MicroMusic BCN** organizó el pasado 3 de febrero, en el **Caixa-Forum** de **Barcelona**, una serie de conciertos con un denominador común: el chasquido rítmico, el muy reconocible zumbido politonal de los 8 bits. Música hecha con baja tecnología en la que sobresalieron, por indiscutibles virtudes propias, los trallazos lindantes con el *hardcore* de la **Gameboy** y el tecnopop de aires melancólicos propios del SID, el chip de sonido de **Commodore 64**. Allí se encaminó **Xtreme**, y el resultado fueron unas cuantas horas de melodías retrofuturistas, hipnóticas imágenes proyectadas de temática pixelada, y cualquiera que diga lo contrario no ha entendido nada, cero nostalgia. Lo que allí disfrutamos no fue producto del pasado, sino del presente: gente que adora las limitaciones técnicas como una característica más de su música, y que sabe que cualquier tiempo pasado no necesariamente sonaba mejor, pero al menos sonaba de forma única.

> LOS 8 BITS NO ESTÁN MUERTOS. ESTO EN REALIDAD ES UN ATAQUE FRONTAL

subATAK es una formación de Barcelona que mezclaba sonidos de **Gameboy** y un bajo eléctrico para obtener un sonido similar al de un robot desencajándose la mandíbula. **Alex Martin** tenía un sonido clavado al de una SID de **Commodore**, pero pasada por un filtro que no habría desagradado a unos **Throbbing Gristle** tras un empacho de producciones de **Stock Aitken Waterman**. Los net-artist del colectivo **Jodi** impusieron un punto de inflexión en la noche para el que sólo los más curtidos amantes del píxel estaban preparados. Una explosión abstracta de píxeles de **Spectrum** y manipulación de mitos (**Jet Set Willy** construido con cubos, por ejemplo) tras lo cual sólo quedamos los mejores. **Yes, Robot**, unos salvajes armados de gran cantidad de **Gameboys**, parecían estar reproduciendo todas las bandas sonoras de videojuegos de 8 bits *a la vez*. Y **Rabato** dio una gran lección de tecnopop perfecto: breve, melódico y rebosante de samples de juegos de NES.



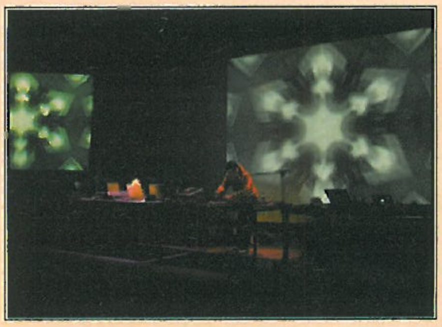
JODI (sod.jodi.org) A espaldas de Joan Heemskerk, un Wolfenstein 3D en Spectrum volviéndose completamente loco. Hasta niveles infernales_



SUBATAK (www.semillamedia.net) Gameboys y bajo eléctrico con fondo de agrios patrones infinitos de Rally X y Qbert. Pixeles y punteos para arrancar la noche_



YES, ROBOT (www.yesrobot.net) Mucho ruido, algún cover delirante y un slogan para la posteridad: «All your asereje belong to us»_



ALEX MARTIN (www.welcome.to/oxident) La herencia de Little Computer People está a salvo_





A GUSTO DEL CONSUMIDOR Aunque el laberinto se vista de seda, laberinto se queda. Si no te gusta ninguna de las opciones gráficas ofrecidas, puedes crear la tuya propia. El juego será el mismo, pero más feo_



MAZE OF GALIOUS

http://www.braingames.getput.com/mog/

_CHAIKO

En 1986 se lanzó *Knightmare* para **MSX**, un *shooter* con *scroll* vertical protagonizado por un caballero medieval. Al año siguiente llegaba su secuela, *Knightmare II: Maze of Galious*, y con ella un cambio de rumbo radical en la serie, ya que se pasó a un estilo de juego basado en las plataformas y las pantallas unitarias sin *scroll*, además de dar la posibilidad de controlar a dos personajes distintos. El objetivo no era otro que salir con vida de diez mundos gigantescos plagados de monstruos por aniquilar, *final bosses* gargantuescos e ítems, con una gran libertad de movimiento siempre sujeta al sentido común. Sin inventar nada extraordinario, sí se hizo con un hueco en el corazoncito de los afortunados aficionados que lo jugaron tanto en **MSX** como en su *port* para **NES**, y los dedicados fans siempre están dispuestos a rendir tributo al objeto de su admiración. **Santi Ortañón** es un español que se esconde tras el nombre de **Brain Games**, y en su haber hay ya varios *remakes* como *Road Fighter*, y otros en camino de la talla de *The Goonies*. **Maze of Galious** es un *remake* un tanto peculiar, ya que su principal característica, además de ser una reproducción fiel del original, es el hecho de poder cambiar de set gráfico incluso durante el juego, dentro de los seis que lo acompañan, más uno adicional disponible en la misma web de **Brain Games**. Y si eso no basta, si uno se siente capacitado puede crear su propio set gráfico y utilizarlo con el juego sin problemas, simplemento manipulando los archivos originales. Porque sí, a fin de cuentas es un *remake*, y el juego incluye una fiel reproducción de los gráficos originales de **MSX**.

UN CLÁSICO CON MÁS MODELITOS QUE LA MISMÍSIMA BARBIE

SOKOBAN

http://compiler.speccy.org/

_CHAIKO

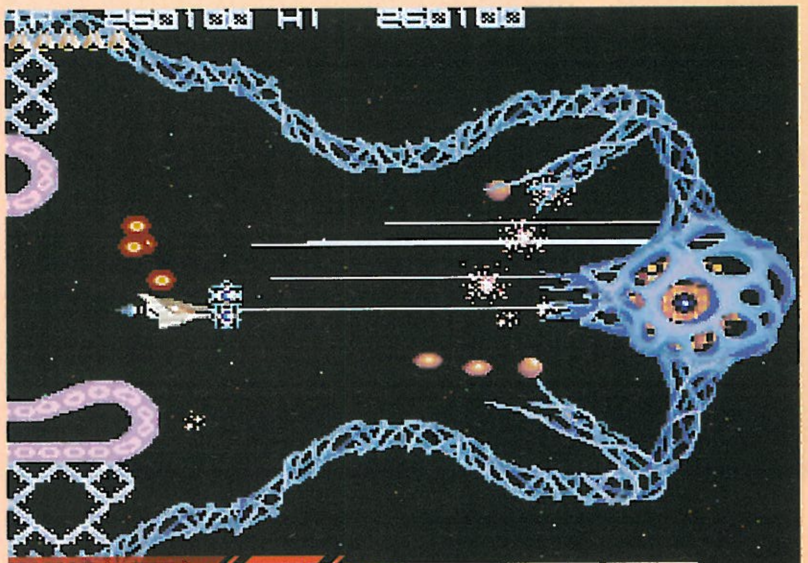
Sokoban es un antiguo puzzle-videojuego que ha conocido unas cuantas versiones desde que fuese publicado por primera vez en 1982. Todo vale, desde ordenadores personales hasta móviles, pasando inevitablemente por las consolas portátiles. La versión hoy comentada, que además resulta ser la más reciente, es nada menos que para **ZX Spectrum**, y la ha creado un grupo de programación español que lleva por nombre **Compiler Software**. En **Sokoban** hay que mover una serie de cajas en cada nivel hasta puntos determinados, teniendo en cuenta que sólo se pueden empujar, nunca arrastrar, lo cuál supone que un movimiento equivocado se convierta en un error irreparable. La versión de **Compiler Software** incluye nada menos que 99 niveles de juego por resolver, jugables tanto en un **Spectrum** real como en un emulador, y con un sistema de *passwords* para empezar desde el último nivel alcanzado.










GRADIUS (ARCADE)


Gradius 2 (MSX)


LIFE FORCE (ARCADE)

GRADIUS II (ARCADE)

EXILIADOS Gradius narra la triste historia de unas enormes cabezas de piedra que tuvieron que abandonar su lugar de origen por causa de los constantes ataques de Vic Viper y unas bolas de colores_

GRADIUS

_CHAIKO

ADMITÁMOSLO: ENVIAR UNA SOLA NAVE A COMBATIR TODA UNA FLOTA DE ENEMIGOS FURIOSOS Y CON CAÑÓN DE PLASMA A PUNTO ES, COMO MÍNIMO, UNA IRRESPONSABILIDAD. Y SIN EMBARGO LA HUMANIDAD REINCIDE EN ELLO UNA Y OTRA VEZ. ¿LA RAZÓN? ES CONDENADAMENTE ADICTIVO.

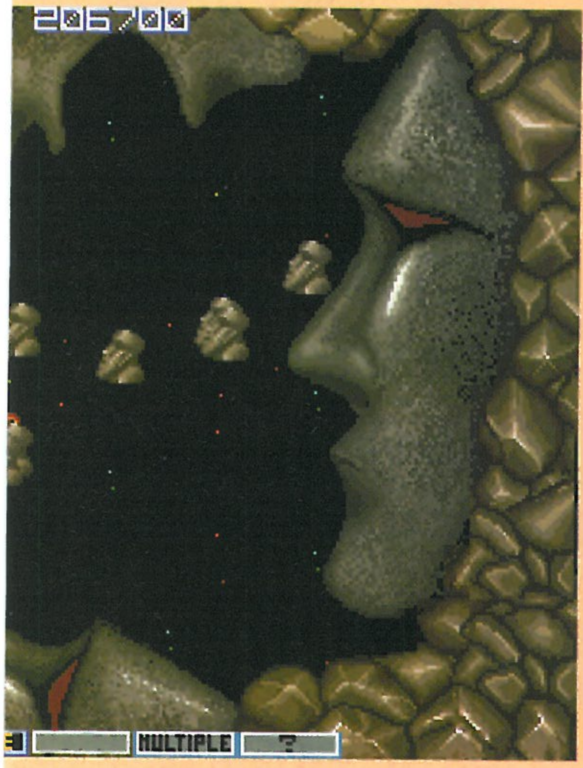
_PLATAFORMA **ARCADE Y OTROS**
_DESARROLLADOR **KONAMI**
_AÑO **DESDE 1985**
_GÉNERO **DESTRUCCIÓN DE MOAIS INTERGALÁCTICOS**



Gradius ve la luz en los salones recreativos de todo el mundo en 1985, llevando por nombre **Nemesis** en Occidente, y se convierte en un clásico instantáneo. Es por ello que resulta llamativa la escasa influencia que ha tenido en el género, al menos en su parte jugable: su sistema de *power-ups*, el aspecto más llamativo del juego en su momento, no es que sea precisamente lo más revisitado de los *shoot'em ups*. **Gradius** presenta un sistema que consiste en recoger cargas de energía que dejan ciertos enemigos al ser eliminados, que permiten elegir a gusto del consumidor entre las armas que ofrece el juego, desde un disparo doble hasta cuatro "*option*" (un orbe que nos sigue y dispara nuestra arma principal) o un campo de fuerza. Este sistema variaría en cuanto a las armas ofrecidas a lo largo de la saga, pero se mantendría fiel en su funcionamiento en todas y cada una de sus entregas, e incluso se haría hueco en algún *spin-off*. La saga **Gradius** tiene uno de sus mayores distintivos en una dificultad no apta para pusilánimes, tanto que parece imposible completar la partida con un solo crédito. **Gradius** ha aparecido en tantos sistemas que hacer un completo catálogo de todas ellas y sus características ocuparía las cuatro páginas del artículo por sí sola, pero cabe destacar la versión de **PC Engine**.

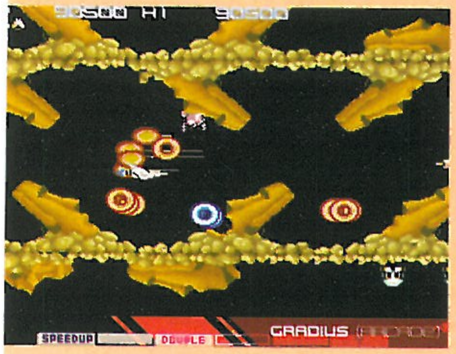
La primera secuela de **Gradius** resulta un tanto oficiosa, y es que **Gradius 2** vio la luz en exclusiva para **MSX**, con algunas ideas nuevas, como tener que recorrer una segunda vez el juego a la inversa para alcanzar al auténtico jefe final. Este juego tuvo su versión definitiva para **X68000**, con el título de **Nemesis '90 Kai**.

En 1986, **Konami** lanza un auténtico clásico de los *shoot'em-ups*, **Salamander**, que a su vez es un campo de pruebas para la propia saga **Gradius**. La estética es similar aunque algo más abigarrada, dado el excepcional tra-





SALAMANDER (ARCADE)



GRADIUS (ARCADE)

bajo de los grafistas, que plasman como nunca antes los horrores biomecánicos que plagaron las producciones ochenteras de **Konami**. Sin embargo, **Salamander** se distancia de **Gradius** en dos aspectos muy concretos: por un lado el sistema de *power-ups* es mucho más convencional, recibiendo las armas directamente al matar enemigos en lugar de seleccionarlos a base de ahorrar energía. Por otro lado, introduce un sistema de cambio de *scroll* entre fases: las impares horizontal, las pares vertical. Curiosamente existe una versión alternativa de **Salamander** llamada **Life Force**, en cuya versión japonesa se eliminan esos dos elementos y se ciñe al sistema de **Gradius**. A su vez, el **Life Force** americano no es más que **Salamander** con algunos gráficos cambiados.

En 1988 llega, esta vez sí, **Gradius II** a las recreativas, con el subtítulo **Gofer No Yabo** (la ambición de Gofer), y el confuso nombre **Vulcan Venture** para Europa (jamás llegó a EEUU). Dentro del continuismo que se espera en una saga, **Konami** se esfuerza para crear algo fresco y que no decepcione a los fans del original, y las novedades llegan en forma de una nave más adaptable, pudiendo seleccionar al iniciar la partida cinco configuraciones distintas de armamento, además de dos tipos de escudo. Como curiosidad, uno de los jefes finales es un gran dispensador de enemigos (que después se revela como una gigantesca nave espacial), que lanza uno detrás de otro los jefes finales de **Salamander**.

Un año más tarde, ya en 1989, **Gradius III** ve la luz y de nuevo introduce novedades. El sistema de armas se complica un poco más al aña-

SCRAMBLE_



En 1981 Konami da a luz un shoot'em up ejemplar: Scramble. Durante años fue considerado un juego independiente (con su propia secuela: Super Cobra), pero con el paso de los años Konami lo incluyó en la cronología Gradius como su primera entrega, una suerte de Gradius 0, aunque las coincidencias jugables no vayan más allá del scroll y los disparos.









GRADIUS V (PS2)



Retro xtreme



GRADIUS IV (ARCADE)


GRADIUS GAIDEN (PSONE)

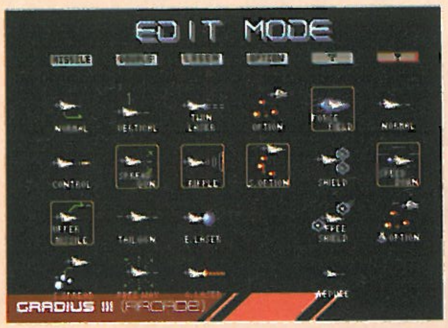
EL ESPACIO ESTÁ FATAL, UNO YA NO PUEDE NI PASEAR TRANQUILO_



dir el Modo Edit, que consiste justo en lo que parece: editar la configuración de nuestra nave de acuerdo a nuestros gustos entre una nutrida selección de armas, en lugar de elegir entre una serie de configuraciones prefijadas. Así, es posible escoger desde el tipo de bomba hasta las características del campo de fuerza. Los gráficos dan un nuevo salto respecto a **Gradius II**, e incluso añaden una fase en pseudo-3D en la que hay que evitar chocar con las paredes de una cueva mientras se hace lo posible por recoger ítems. El juego fue convertido para **SNES**, aunque se variaron escenarios y enemigos, e incluso se eliminaron dos niveles. Años más tarde aparecería en **PS2** una versión más fiel junto a **Gradius IV**.

La entrega olvidada de la saga es **Gradius Gaiden**, un juego creado para **PlayStation** y **Saturn** que jamás salió de Japón, aunque ha sido recuperado recientemente junto a las otras cuatro entregas para todo el mundo en la fabulosa **Gradius Collection** de **PSP**. Sin abandonar lo propuesto por las cuatro anteriores entregas, **Gradius Gaiden** se lanza a la experimentación total con gráficos avanzados y efectos de todo tipo, que no eran posibles con los motores bidimensionales utilizados en anteriores entregas, aunque sin lanzarse de manera demasiado obvia a la poligonalidad, tal y como haría con éxito **R-Type Delta** un par de años más tarde, también en **PlayStation**. El resultado es un *shoot'em-up* realmente bello en lo gráfico. En lo jugable, **Konami** sigue apostando por su *más-es-más*, y de nuevo nos encontramos con enormes posibilidades de personalización en las armas, de acuerdo con el estilo de cada jugador, además de más naves pilotables.

En 1996 llega a los salones recreativos la esperada secuela de **Salamander**, con el original título de **Salamander 2**, que abunda en lo visto en la primera entrega diez años atrás, pero con un aspecto visual muchísimo más llamativo. *Konami* tiene pensado lanzar en breve un recopilatorio para **PSP** de la saga **Salamander**, con **Life Force** incluido, dentro del ejercicio de recuperación de su memoria histórica iniciado con **Gradius Collection**.



GRADIUS III (ARCADE)

DO IT YOURSELF Resultaba extraño ir a jugar una partida rápida, y encontrarse con el catálogo de IKEA en su edición Caza Interestelar Otoño/Invierno. Después de mil partidas uno daba con su configuración ideal_



SALAMANDER 2 (ARCADE)



GRADIUS IV (ARCADE)







En **1997** nace una rareza dentro del Universo Gradius: **Solar Assault** se planteó como un *spin-off* de la serie original, realizado completamente en 3D. La única forma de jugarlo era en salones arcade, ya que nunca conoció conversión alguna. **Solar Assault** no es otra cosa que un *shooter* sobre raíles al estilo del *Starblade* de **Namco** con ambientación **Gradius**, acompañado de un llamativo mueble que simulaba la cabina de la nave. Conoció una segunda versión, **Solar Assault Revised**, una revisión del original más que una secuela. A su manera, era una profecía sobre el fin de los días de los salones recreativos, que estaban mutando en exposiciones de muebles extravagantes y juegos que parecían más películas interactivas que los viejos arcades que habían conquistado el mundo.

Y así fue, de hecho, un año más tarde. En **1998** se lanza **Gradius IV: Fukkatsu**, que marca el fin de la era de los salones recreativos para la saga **Gradius**, ya que es la última entrega que pudo jugarse en uno de estos lugares. Con **Gradius IV** se elimina el sistema Edit de **Gradius III**, aunque se añade para compensar una ingente cantidad de armamento y dos nuevas configuraciones disponibles. Los gráficos quitan el hipo, gracias a la placa **Hornet** de **Konami**, mostrando una capacidad técnica asombrosa para celebrar una despedida por todo lo alto.

Las portátiles de **Nintendo** no se han quedado sin su porción de **Gradius**: en **1990** aparece **Gradius / Nemesis** para **GameBoy**, un juego que mezcla ideas de las dos primeras entregas arcade. Un año más tarde llega **Gradius: The Interstellar Assault / Nemesis: Return of the Hero**, que opta por crear enemigos y escenarios nuevos en lugar de reciclar lo ya visto. Por último **Gradius Galaxies / Gradius Advance**, lanzado para **GBA** en **2001**, se mantiene fiel a los tópicos de la saga con un apartado técnico notable.

En **2004** se lanza **Gradius V** para **PS2**, y aunque lleva el sello de **Konami**, el juego está realizado nada menos que por los dioses del *shoot'em-up*, **Treasure**, con **Radiant Silvergun** e **Ikaruga** en su haber. El juego utiliza gráficos tridimensionales, conservando en su mayor parte la jugabilidad del resto de la saga. Aunque en principio no incluye el modo Edit de **Gradius III**, es posible desbloquearlo. Como novedades, la posibilidad de devolver a su estado inicial las características que han alcanzado el tope (por ejemplo la velocidad), y un tiempo límite para vencer a los jefes.

Con un pasado glorioso, el futuro de la saga es algo incierto: si bien **Konami** anunció la producción de **Gradius VI** para **PS3**, a día de hoy no hay fecha de lanzamiento, e incluso se anunció su cancelación. Sea como sea, los moais observan atentamente.

_game over

COSMIC WARS_



Toda familia tiene un miembro que no acaba de encajar con el resto, y en el caso de Gradius se trata de Cosmic Wars, un juego de estrategia lanzado para NES que utiliza las naves y decorados de la saga Gradius. Una vez asumida la lentitud del juego resulta muy adictivo. Tuvo una secuela, Paro Wars, basada en el universo Parodius. Pero de eso hablaremos en otra ocasión.



¡VIVA LO RANCIO! Esto es lo más tridimensional de toda la saga. El único insensato que afirmó echar de menos Normal Mapping y Pixel Shaders en Gradius murió mordisqueado hasta la muerte por un okapi en 2004_



Retro xtreme

TERROR NO. 42 JULY 10¢

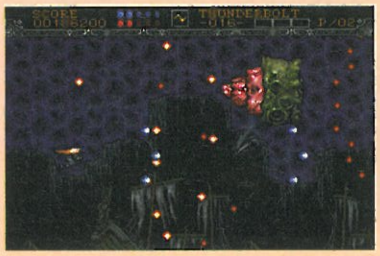
GAMES FROM THE CRYPT

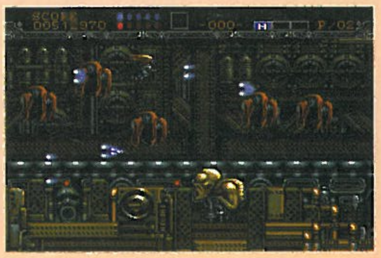
ESTE RINCÓN DE RETRO SE NUTRE DE JUEGOS DE LA CRIPTA, PERO TAMBIÉN PODRÍA SER «EL BAILE DE LOS MALDITOS». REBUSCAMOS EN EL FONDO DE NUESTROS ARCHIVOS PARA TRAER LOS JUEGOS QUE NADIE CONOCE, LAS HISTORIAS QUE SE CUENTAN ENTRE SUSURROS EN LA INDUSTRIA. PASAD, PASAD... BAJO VUESTRA PROPIA RESPONSABILIDAD.

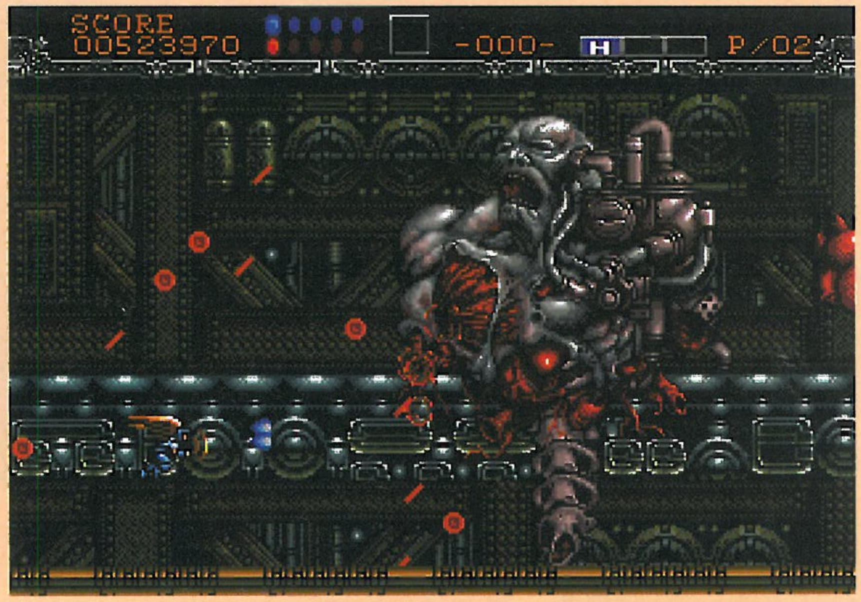
_NEMESIS











¡QUE ASQUITO, MADRE! El repertorio de jefazos de Gynoug haría vomitar a un forense_

Gynoug





UN ENEMIGO GLANDE
Aquí tenéis el resultado de una sobredosis de Viagra_

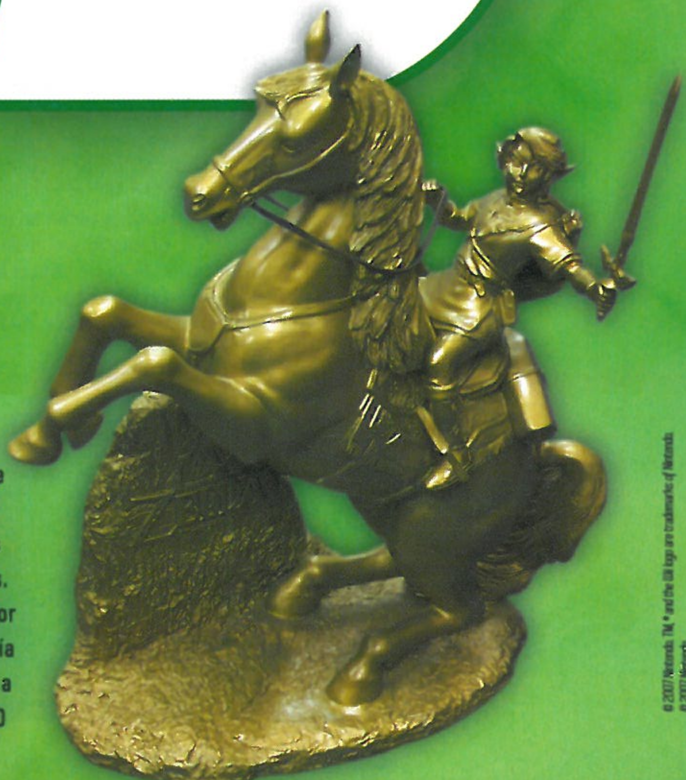
El horror se funde con el shooter

El catálogo de **MegaDrive** albergó un buen número de obras maestras del género *shooter* (división matamarcianos). A la memoria nos vienen enseguida la saga *Thunderforce* o el incomprendido *Gaiares*, pero el que nos ocupa, pese a su enorme calidad, pocas veces entra en los rankings de honor de **MD**. **Gynoug**, conocido en EE.UU. como **Wings Of War**, era una enfermiza producción de **NCS**, protagonizada por un ángel en lucha contra las fuerzas del mal. Aunque la trama no era muy original, sí que lo eran las criaturas a las que se enfrentaba. **Gynoug** vió la luz en 1991, un año antes de la aparición de aquel festival de casquería y sangre llamado *Splatterhouse II*. En aquella época, el usuario de **MD** estaba acostumbrado a entrañables personajillos de ojos grandes, mundos repletos de colorido y entretenimiento familiar. Por ello, nadie estaba preparado para **Gynoug**, y más concretamente para los jefazos finales. La conclusión de cada uno de sus seis niveles nos deleitaba con una criatura grotesca, en algunos casos un feto malparido, en otros una simbiosis de carne y metal con forma de locomotora humanoide. Pero el personaje más grotesco, el que hizo historia, era sin duda el jefe final del quinto nivel. **Gynoug** era tan rematadamente difícil (y sigue siéndolo hoy día), que, mientras el jugador esquivaba la tormenta de disparos, no caía en la cuenta del cimborrio sangrante sobre el que se aposentaba el personaje. Fué una revista alemana, allá por el año 94, en un especial sobre juegos de terror y sexo, la que se encargó de descubrirnos a todos lo que nuestro ojo (y nuestra moral) nos había estado ocultando durante tantos años. Mostraron a doble página el ser faliforme que acompaña a estas líneas y se encargaron de añadir, por siempre, el nombre de **Gynoug** al panteón de los juegos malditos y cochinotes. Un grupito la mar de interesante, que prometemos homenajear algún día.



REGALAMOS 5

Figuras súper exclusivas de Link



Nintendo y Superjuegos Xtreme te ofrecen la increíble oportunidad de conseguir una de las 5 figuras exclusivas de Link, que sorteamos. Si quieres ser el afortunado ganador de una de estas obras de arte, envía un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 30 de marzo de 2007.

¿En qué animal puede transformarse Link en el juego?

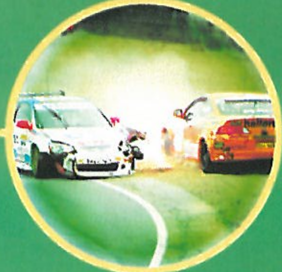
A) Una yegua B) Un lobo C) Un redactor

xtreme Nintendo Wii

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra zeldasj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: zeldasj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 30 de marzo de 2007.

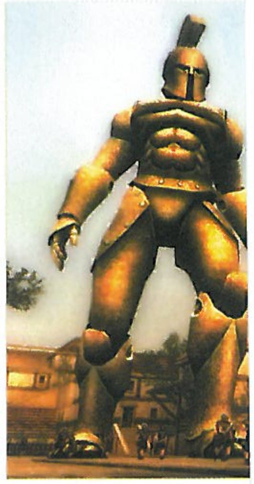
PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_



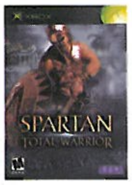
NINTENDO GAMECUBE / PS2 / XBOX

SPARTAN
TOTAL WARRIOR

_MR WINTERS



VIEJA ESCUELA
Combos, golpes especiales (magias), barra de energía, final bosses...



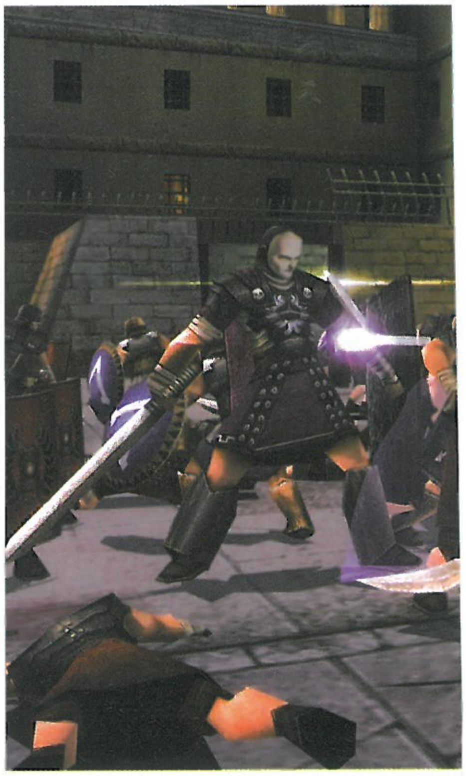
_PLATAFORMAS **PS2, XBOX, GC** _AÑO **2005**
_COMPAÑÍA **SEGA**
_DESARROLLADOR **CREATIVE ASSEMBLY**
_GÉNERO **BEAT'EM-UP MASIVO**

UNA VUELTA A LOS ORÍGENES. UN ELEGANTE SOPAPO EN TODA LA BOCA A LA JUGABILIDAD MÁS RANCIA, A LA SOFISTICACIÓN NECIA. UN GÉNERO, EL BEAT'EM-UP, QUE NUNCA SE FUE DEL TODO. UN GUANTE DE SEDA FORRADO DE PLOMO.

Spartan forma parte de la generación de juegos de mamporros que descienden de los clásicos *beat'em-up* horizontales, un género cuyas gemas (*Double Dragon*, *Renegade*, *Captain Commando...*) vivieron sus años de gloria en oscuros rincones de salas recreativas. **Spartan** adapta aquel modelo a un entorno tridimensional y sale por la puerta grande. Y no es tarea fácil. Hermanos conceptuales como *Dead Rising*, *Jade Empire* o *Ninety-Nine Nights* no siempre han cosechado tan grato recuerdo en la memoria del jugador. La mecánica del juego es sencilla. Como guerrero espartano enfrentado al Imperio Romano, deberemos atravesar (literalmente) hordas de enemigos que se nos enfrentarán en masa: legionarios, bárbaros, gladiadores, muertos vivientes y pretorianos de élite, todos arrojarán sus cuellos al filo de nuestras espadas. Con unos pocos ingredientes (un par de tipos de golpe, defensa, empujón, golpe especial y magia) elaboraremos un auténtico gazpacho de romanos que irán cayendo a nuestro lado de diez en diez, e iremos mejorando a nuestro espartano a medida que avancemos incrementando su energía, fuerza mágica y armamento. Las primeras fases son las mejores, lanzando al jugador al medio de la acción desde el primer momento y asignándole una gama de roles sorprendentemente variada, en lo que en un principio podría parecer una mecánica bastante simple de batallas multitudinarias. Así, deberemos combinar el aniquilamiento de tropas con tareas de escolta, protección y asalto, y muchas veces lo importante no será cuánto ni cómo podamos matar, sino que gestionemos bien los grupos de enemigos, las posiciones de amigos y adversarios o la cantidad de vida de los objetos o personajes que debamos proteger. Cada fase está perfectamente estructura en pequeñas escenas autoguardables, y la variedad y agilidad con la que transcurre la acción permite que el juego transcurra con total fluidez. **Spartan** está diseñado hasta tal punto con un enfoque exclusivo en el combate de masas que genera rápidamente una extraña inversión según la cual muchas veces un sólo enemigo se nos resistirá más que un pelotón de catorce. Esto se debe a que el juego está construido en torno a un concepto tan *oldskool* (y que funciona tan bien) como es el combo de golpes: a medida que vayamos derribando enemigos sin ser alcanzados irá aumentando un marcador de rabia que, al llenarse, nos permitirá asestar un golpe tremendo que liquidará a varios contrincantes. Y aquí es donde reside







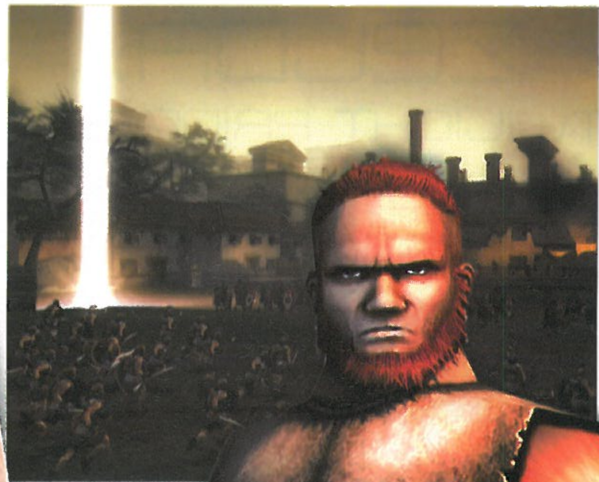
PERFECTA SINFONÍA DEL GUANTAZO DE MASAS COMPUESTA CON ELEMENTOS SENCILLOS



¡TOMA NARRATIVIDAD!
El debate «ludología vs. narrativa» resuelto a martillazos

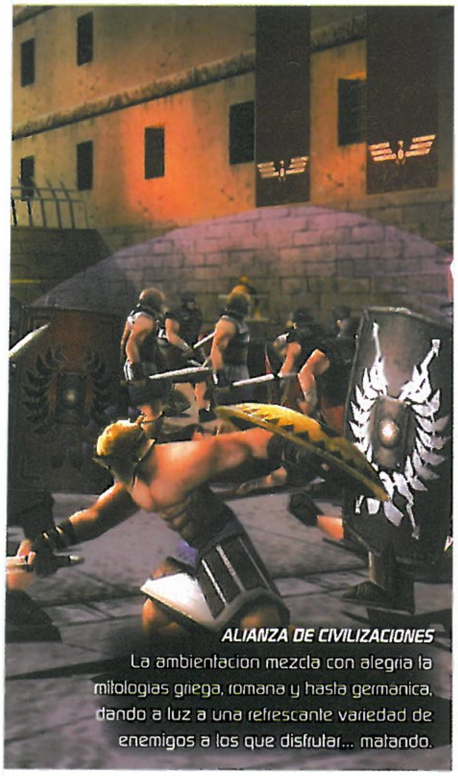




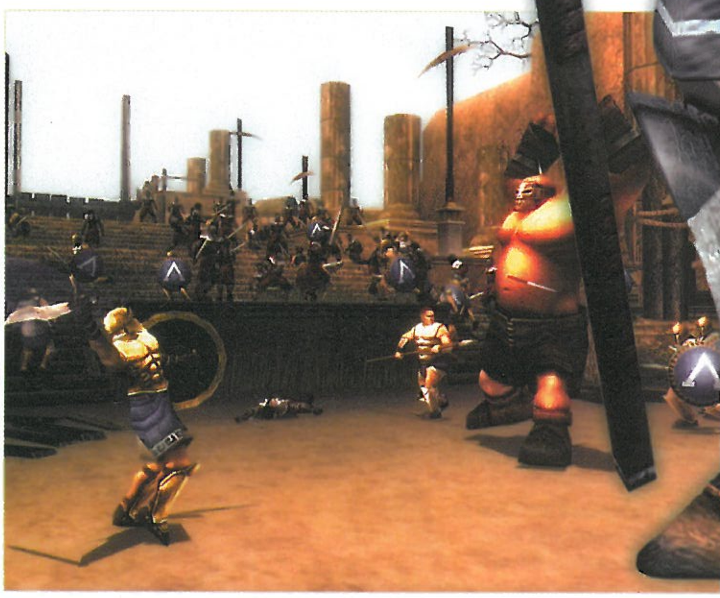




la clave de la enorme jugabilidad de este título. Nuestras primeras torpes estocadas se irán paulatinamente convirtiendo en una refinada coreografía de mamporros donde los enemigos serán nuestras parejas en un baile mortal. Del combate frontal pasaremos a girar en círculos alrededor de los pelotones de romanos, sin parar de repartir hierrazos, buscando economizar al máximo la rabia que acumulamos para descargarla en un golpe final de máxima eficacia con el que despachar a los contrincantes más duros. Llega un momento en que la propia presencia física del protagonista se difumina y el juego se adentra en el terreno de la abstracción, con un espartano cuya ubicación exacta en la pantalla ya solamente se supone, sepultado bajo masas amorfas de enemigos que atraviesa no ya como un ávatar de un juego de lucha, sino como un perfecto vector de destrucción en una especie de *shoot'em-up* abstracto donde en lugar de una nave o un cuadradote que dispara llevamos a un cachas con rizos. Gracias a una mecánica perfectamente engrasada, lo que en un principio era un convencional arcade se transforma en otra cosa (y esto es lo que hace grande a este juego), donde el jugador reacciona por instinto y se deja abrazar por el fascinante mesmerismo de la acción hipercinética. Es éste un nivel de juego que el jugador no entrenado tardará en experimentar, pero cuya adictiva mecánica premia el dolor de unos dedos que echarán fuego sobre el pad con instantes de destrucción en cadena que son pura poesía visual. Adrenalina pixelada de la que hace sudar al jugador y que es cada vez más raro encontrarla en sagas licenciadas, soporíferas simulaciones bélicas y artríticos mamotretos de "acción-aventura". Y no miro a nadie. game over



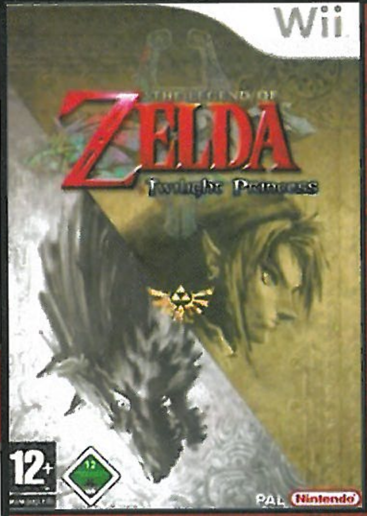
ALIANZA DE CIVILIZACIONES
La ambientacion mezcla con alegria la mitologias griega, romana y hasta germanica, dando a luz a una refrescante variedad de enemigos a los que disfrutar... matando.



ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Y TRAS ÉSTAS PÁGINAS, EL FINAL DE TWILIGHT PRINCESS. ¿QUE QUIERES MÁS? NO TE PREOCUPES, SEGURO QUE PODRÁS SEGUIR EXPLORANDO EL REINO DE HYRULE EN BUSCA DE ALGÚN SECRETO EXTRA.

_CRONO

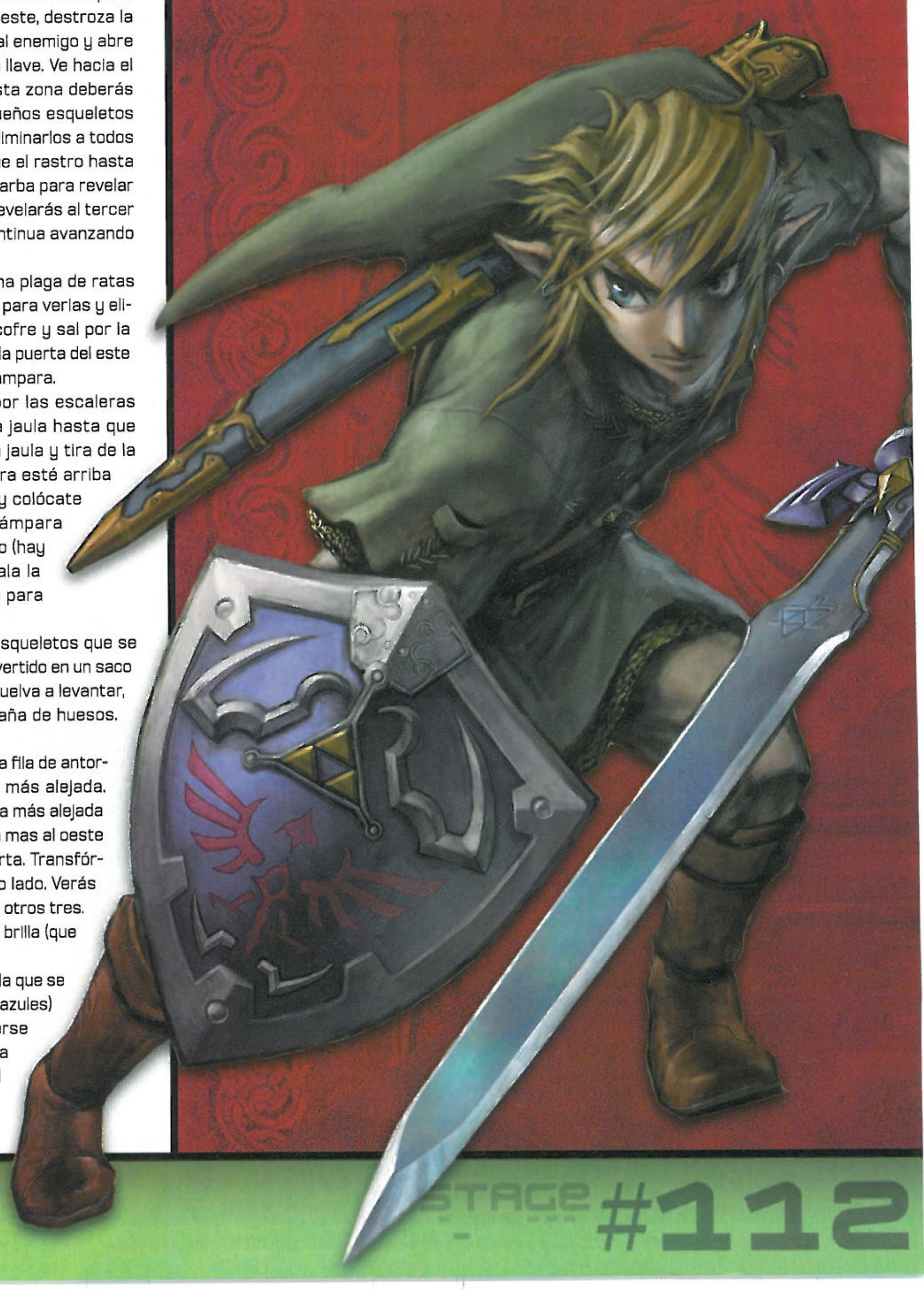


COMPAÑÍA: **NINTENDO**
GÉNERO: **RPG**
HTTP://WWW.NINTENDO.ES

_SEGUNDA PARTE

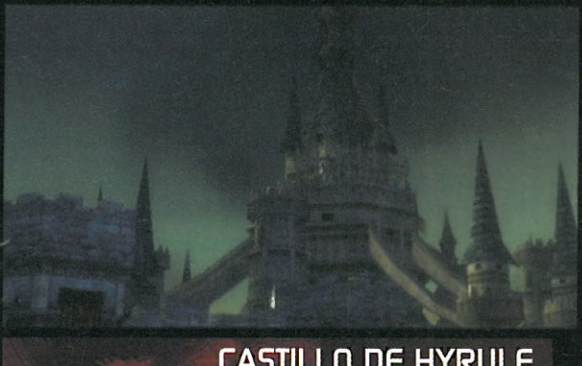
PATÍBULO DEL DESIERTO

Baja las escaleras y apunta con la Zarpa hacia el lado este de la sala. Usa la argolla para pasar por encima de la arena y salta de plataforma en plataforma hasta un pequeño trozo de suelo al este. Deberás coger carrerilla y rodar antes de pisar la arena para llegar al otro lado. Delante de la verja, hay una cadena que abre la puerta. Usa la Zarpa para atraer la cadena, cogerla y tirar de ella. Cruza la puerta recién abierta. A la izquierda, podrás rellenar el candil. A la derecha podrás coger la llave que necesitarás para abrir la siguiente puerta.
Usa el candil para ver por donde pisas y enciende las dos antorchas que están al otro lado de la sala. La puerta se abrirá y podrás cruzar.
Al llegar al centro de la sala, aparecerán cuatro espectros pero sólo uno se quedará para luchar. Transformate en lobo y usa tus sentidos para verlo y eliminarlo. Memoriza su olor y síguelo. Darás con una zona donde podrás escarbar para revelar una cadena. Tira de ella y abrirás unas escaleras ocultas. Antes de bajar, no olvides los dos cofres que hay a los lados de la escalera principal. Encontrarás el mapa de la mazmorra y una pieza de corazón. Baja las escaleras.
El pilar del centro tiene una pestaña que podrás empujar para revelar una habitación oculta con un enorme esqueleto dentro. Usa una flecha explosiva para eliminar al esqueleto a distancia y coge la llave que esconde el cofre. Para salir, mira al techo. Verás un agujero y una argolla en el pilar. Usa la Zarpa para subir al piso superior. Hacia el norte, en otra habitación circular, deberás eliminar a otro espectro. Vuelve a donde empujaste el pilar y coloca la pestaña de manera que puedas acceder a las escaleras por las que bajaste. En la habitación principal, transfórmate en lobo y sigue un rastro hacia el oeste. Podrás abrir las puertas incluso en tu forma animal. Cruza hasta la segunda habitación al oeste (esta última, cerrada con llave). Nada más entrar, a la derecha, verás unas plataformas. Crúzalas poniendo un ojo en los pinchos que aparecen en algunas zonas. Ve hasta la jaula y muévela hasta que encaje en el hueco. Sube las escaleras y salta hasta donde está el rodillo de pinchos. A su lado, hay una cadena. Al tirar de la cadena elevarás la lámpara. Cuando ésta ya no suba más, suelta la cadena y corre para pasar por el camino que bloqueaba la lámpara.
Sube las escaleras, pasa el pilar y coge la brújula del cofre al fondo de la sala. Vuelve al pilar y empuja la parte que sobresale para revelar dos caminos. Ve al oeste, destroza la barrera de madera, elimina al enemigo y abre el cofre para recuperar una llave. Ve hacia el este y abre la puerta. En esta zona deberás eliminar a un grupo de pequeños esqueletos y a dos más grandes. Tras eliminarlos a todos transfórmate en lobo y sigue el rastro hasta un hueco lleno de arena. Escarba para revelar una cadena y tirar de ella. Revelarás al tercer espectro. Acaba con el y continua avanzando hacia el norte.
En esta sala circular hay una plaga de ratas fantasma. Usa tus sentidos para verlas y eliminarlas. Coge la llave del cofre y sal por la puerta cerrada. Cruza hacia la puerta del este saltando por encima de la lámpara.
En la siguiente sala, baja por las escaleras de la izquierda y empuja la jaula hasta que caiga un escalón. Sube a la jaula y tira de la cadena hasta que la lámpara esté arriba del todo. Suelta la cadena y colócate de forma que cuando la lámpara caiga, tú quedes en el centro (hay un hueco en el suelo). Escala la lámpara y ve hacia el este para cruzar la puerta.
Encontrarás uno de esos esqueletos que se regenera una vez lo has convertido en un saco de huesos. Para que no se vuelva a levantar, pon una bomba en la montaña de huesos. Toma la salida sur.
En la siguiente sala verás una fila de antorchas, una de ellas un poco más alejada. Enciende primero la antorcha más alejada y luego enciende la que está mas al oeste en la fila. Se abrirá una puerta. Transfórmate en lobo y cruza al otro lado. Verás un espectro que se divide en otros tres. Deberás eliminar al que más brilla (que es el correcto).
Vuelve a la sala principal (en la que se van encendiendo antorchas azules) y verás cómo, tras encenderse la cuarta antorcha, la puerta norte se abre. Cruza y ve al





COMO PERROS Y GATOS
La gata de Telma te ayudara llegado el momento.



CASTILLO DE HYRULE
No, no hemos metido una captura del Castlevania...



PIEDRAS DEL AULLIDO
¡No levantes la pata hombre! Basta con aullar...

este en la siguiente sala. Tírate al fondo y empuja la pestaña del pilar en el sentido contrario a las agujas del reloj. Muévela dos posiciones, de manera que la plataforma alcance el acceso a un cofre con una llave. Coge la llave y baja la plataforma a su posición inicial (empuja la pestaña en el sentido de las agujas del reloj). Abre la puerta cerrada y avanza hacia la siguiente sala en forma de lobo. Deberás avanzar entre ratas, pinchos y arenas movedizas hasta la zona suroeste de la sala. Verás una cadena que, al tirar de ella, apartará un muro. Este muro se coloca en su posición poco a poco, así que deberás ser rápido para cruzarlo a tiempo.



Al otro lado, vuelve a tu forma humana. Deberás eliminar a un puñado de bichos y cruzar a través de una trampa de pinchos en la pared. Al final de la trampa de pinchos, a la derecha, te encontrarás con la Ucayaya. Cruza la puerta.

En esta sala verás otra variedad de trampa de pinchos. Cruza hacia el norte, busca un total de tres Stalfos (esqueletos de los que solo puedes dar cuenta con un bombazo) y eliminalos. Se abrirá la puerta hacia el camino del oeste y podrás llegar hasta la puerta norte. Crúzala para enfrentarte al sub-jefe de la mazmorra.

Al entrar en la sala, deberás cortar una de las cuerdas con tu espada para que comience la batalla. Usa tus sentidos caninos para ver al espectro y atacarlo hasta que se vuelva visible. Retorna a tu forma humana y lánzale una flecha. Esto no le hará gracia y comenzará a girar rápidamente a tu alrededor. Fija el objetivo sobre él y dispara una flecha cuando esté lo suficientemente cerca. Caerá al suelo y podrás golpearle con tu espada. Repite este proceso dos veces más para derrotarlo.

Avanza hacia el norte para conseguir el Aerodisco. Con él podrás deslizarte sobre la arena y moverte por determinados raíles. Equipa el Aerodisco y úsalo cerca de los raíles que hay a los lados de la sala. Irás por la pared hasta la puerta de salida, donde deberás saltar del Aerodisco y volver a la sala anterior.

A la izquierda verás un rail. Usa el Aerodisco y bájate de el cuando se termine el raíl. Vuelve a usarlo con el raíl que hay al otro lado. Este te llevará a la zona superior y a una puerta.

Al otro lado, usa tu Aerodisco para pasar por la arena hasta los dos primeros cofres que aparecen en tu mapa. Desde el segundo, al fondo verás un rail que hace una curva y sube. Toma ese camino hasta que llegues al cofre. Encontrarás una pieza de corazón. Desde ese punto, usa el raíl de la pared norte hasta donde veas que se va a cortar. Salta hasta el otro raíl y toma el camino que va hasta el otro lado de la sala. Si dejas que el Aerodisco vaya solo, ascenderás y caerás de forma automática en el lado contrario de la sala, donde se encuentra el ultimo cofre. Usa el raíl cercano para subir la cuesta. En la parte de arriba, verás dos raíles paralelos con pinchos que van recorriéndolos a ambos. Deberás subirte al de la derecha e ir alternando de rail en rail para esquivar los pinchos. Irás directo a la puerta de salida. Al otro lado, podrás coger la llave de la mazmorra del jefe. Usa los raíles para cruzar al arena, y usa tu Aerodisco con la muesca del suelo de la siguiente habitación. Deberás pulsar el botón B repetidamente para accionar el engranaje y abrir la puerta norte. Crúzala y usa el raíl que sube a la par que las escaleras. Cuando llegues arriba del todo, si rompes las calaveras del suelo, obtendrás un hada curativa. Guárdala en una botella. Baja por el raíl hasta el primer trozo de escaleras. Baja del disco y salta hacia la plataforma central. Usa el Aerodisco con la muesca del centro para hacer aparecer un raíl nuevo que te llevará directo a la puerta del jefe de mazmorra.

JEFE DE MAZMORRA: STALLORD
FÓSIL DE LAS SOMBRAS

Acércate al centro de la sala para que comience la batalla. Durante la primera fase, el enorme esqueleto permanecerá en el centro del remolino de arena. Tú deberás usar el Aerodisco para recorrer el raíl junto al borde, y cuando tengas vía libre (por ejemplo, si te da la espalda) deberás pulsar B para lanzarte hacia el enemigo y volver a pulsar B cuando estés a punto de impactar sobre su columna vertebral. Por cada golpe propinado, irá aumentando el número de enemigos en la zona. Deberás esquivarlos si quieres llegar hasta las vértebras del esqueleto. Una vez haya caído y la arena se haya drenado, usa el Aerodisco con la muesca en el centro de la sala. El pilar se elevará, dejando a la vista dos juegos de raíles que ascienden en espiral, la calavera se levantará y te tirará de la estructura. Usa el pilar interior (es más rápido) para subir y dar alcance al enemigo. Éste comenzará a lanzarte bolas de fuego que deberás esquivar saltando de lado a lado. En el momento que la calavera se ponga justo delante de ti, salta para golpearla y hacerla caer al suelo. En ese momento, podrás golpearla con tu espada. Cuando la calavera se recupere, repite el proceso. Pero ojo, ahora deberás esquivar algunos de esos mecanismos de pinchos que recorren los raíles.

Una vez hayas vencido a Stallord, usa la rampa para salir al exterior. Sube por las escaleras y una vez llegues al Circo del Espejo, elimina a las criaturas de las sombras que ahí aparecerán. Verás un raíl que sube en forma de espiral por la enorme estatua. Sube hasta la cima y usa el Aerodisco para activar el engranaje del suelo. Comenzará una escena.

REGIÓN DEL PICO NEVADO
(PREPARATIVOS)

Teletranspórtate a Kakariko. En la tienda de Don Mechas encontrarás nueva mercancía. Ahora pon rumbo a la Ciudadela, a la tasca de Telma. Si sales de Kakariko a pie (o a caballo), recibirás una visita del cartero errante. Claro que teletransportarse siempre es más rápido. En la tasca de Telma, habla con Telma y con los aventureros. También deberás echar un vistazo al mapa para saber donde está Selma. Teletranspórtate a la región de los Zora. Al llegar, sal de la zona del trono y lánzate por la cascada hasta el lago de abajo. Verás una salida dónde hay un Zora montando guardia. Crúzala y llegarás a la entrada a la región del Pico Nevado. Tras la conversación con Selma, recibirás un papel con un dibujo del monstruo. Enséñale el papel al Zora que está montando guardia al otro lado de la cueva. Te dirá que el príncipe Ralis sabe bastante acerca del misterioso pez rojo. De nuevo, vuelve a Kakariko y ve al cementerio. Cruza por el pequeño hueco hasta la tumba de los reyes Zora y habla con Ralis (también deberás enseñarle el papel con el dibujo). Te dará su pendiente, que podrás usar como anzuelo para el barbo oloroso, pez que solo podrás pescar en la región de los Zora. Así que vuelve a donde estaba la entrada a la región del Pico Nevado, y colócate lo más cerca posible de las dos rocas que sobre salen del fondo del lago (en tierra firme, eso si). Saca tu caña y pesca un buen barbo oloroso. Cuando lo tengas, transfórmate en lobo y memoriza el olor. Ahora podrás volver a entrar en la región del Pico Nevado y seguir el rastro del pez.

REGIÓN DEL PICO NEVADO

Seguir el rastro del pez no te debería suponer ningún problema: sólo ten cuidado de no caerte al agua en los saltos entre bloques de hielo. Tras subir a la montaña y dar algún rodeo para poder seguir el rastro, llegarás a lo que parece un callejón sin salida. Verás que la nieve cubre una parte de la roca. Si corres contra esa parte cubierta de nieve, esta se desprenderá y creará una rampa. Sigue avanzando hasta que puedas entrar en una cueva escarbando en el suelo (si has seguido el rastro al pie de la letra, habrás encontrado otra piedra del aullido, si no, vuelve un poco hacia atrás desde la entrada a al cueva). Vuelve a tu forma humana y cruza la cueva. Al salir al otro lado, vuelve a adoptar forma de bestia y continua siguiendo el rastro hasta que un grupo de criaturas de las sombras vengan a hacerte una visita. Tras vencerlas, vuelve a tu forma humana y acércate al monstruo (que no es otro que el Yeti). Habla con él y síguele hasta su casa. Deberás rodar contra el árbol para conseguir una hoja helada. Úsala de tabla de snowboard y lánzate colina abajo. Al final del recorrido encontrarás las Ruinas del Pico Nevado.

RUINAS DEL PICO NEVADO

Nada más entrar te encontrarás un espectro. Acaba con él y ve a la habitación norte, donde Yeta te dará el mapa de la zona y te dirá dónde esta la llave. Cruza la puerta del oeste para llegar a la cocina. Si tienes una botella vacía, podrás probar la sopa de Yeto (recupera dos corazones). ¡Es gratis e ilimitada!

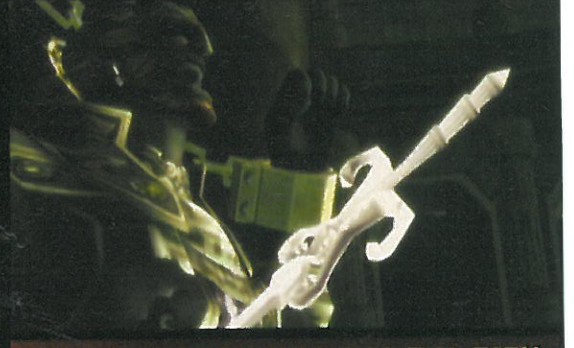
Hacia el norte, un puzzle te obligará a empujar la caja que tienes más cerca hacia el oeste. El otro, hacia el sur, al este, al sur, al oeste y de nuevo hacia el sur. En la habitación al



PERRO LADRADOR...
Morder no... pero verás cuando empuñe la espada



CON MIDNA NO SE JUEGA
No quieras sufrir el enorme poder que encierra...



GANON NO LO LLEVA BIEN
Y es que hacer de funda de espada no es agradable...

este del puzzle de las cajas, hay una grieta en el suelo que podrás cruzar como lobo. Te llevará a un patio donde deberás desenterrar un cofre (además de dar cuenta de un par de lobos blancos y coger algunas rupias).
Cruza la puerta hacia el oeste y luego hacia el norte. Deberás eliminar a los enemigos con forma de bloque de hielo (no dejes que te toquen). Esto te abrirá la puerta hacia el oeste. Derrota a los dos esqueletos helados del ala oeste y ve hacia el cofre para obtener una suculenta Calabaza de Ordon. Ve hacia el sur hasta la cocina y dale la calabaza a Yeto. Ahora la sopa te recuperará cuatro corazones.
Habla de nuevo con Yeta. Te dará un nuevo destino y te abrirá otra puerta. Crúzala y elimina a los lobos al otro lado. En la esquina noroeste, una especie de ventanuco en la pared te permitirá llegar hasta una puerta. Cruza la puerta y elimina a todos los seres de hielo para llevar la bala de cañón hasta el cañón. Carga la bala en el cañón, dirígelo hacia el sur y carga una bomba (necesitarás bombas normales... si no tienes, sal de la casa, teletranspórtate a Kakariko y cómpraselas a Don Mechas). El cañonazo te abrirá el camino hacia el sur. En la siguiente habitación encontrarás la brújula en un cofre, al final del laberinto de maderos. Usa la Zarpa para tirar a los enemigos helados del madero y el arco para acabar con los murciélagos. No pises las zonas blancas y llegarás hasta la brújula sin problemas. Vuelve al patio y usa tus sentidos caninos para desenterrar un cofre oculto. Abre la zona este del patio y usa el mecanismo para transferir una bala de cañón al otro lado. Ahora carga la bala, una bomba y dispara hacia el monstruo que bloquea la salida. Al otro lado de la puerta te enfrentarás al sub-jefe de la mazmorra.
El tipo menea un mangual que no deberías dejar que te alcance. Quédate al fondo del pasillo y cuando lo tengas casi encima, usa la Zarpa para ir hasta el otro extremo de la sala (hay argollas en el techo). La especie de lagarto acorazado te lanzará la enorme bola y quedará desprotegido. Corre hasta su cola y aséstale un buen tajo. Repite este proceso dos veces más para vencer al enorme monstruo y quedarte con el mangual.
Al norte, un bloque de hielo divide la sala. Usa tu recién adquirido mangual para reventar el hielo y abrir el cofre del otro lado. Vuelve a la cocina y dale el queso de cabra a Yeto. Ahora la sopa recupera ocho corazones. Ve a la salita y habla con Yeta. Te dará otra localización más y abrirá una tercera puerta.
Al otro lado, un bloque de hielo impide el paso a un camino en espiral. Antes de seguir ese camino, cruza la puerta norte y empuja un bloque para despejar una ruta que usarás más adelante. Vuelve a la sala anterior, revienta el bloque de hielo y sube por el camino en espiral (los enemigos con complejo de triturador de hielo pasarán a mejor vida con dos golpes del mangual).
Llegado al segundo piso, cruza la habitación norte. Deberás reventar un bloque de hielo para revelar una argolla. Colócate al sur de la lámpara que cuelga del techo y usa el mangual para arrearla y que ésta se balancee. Salta sobre la lámpara y de ahí al cofre. Hazte con la llave y usa la Zarpa para volver al otro lado. Vuelve a la sala anterior y coloca una bomba en la zona de suelo resquebrajado (justo delante de la alfombra roja). Abrirás un agujero con una pieza de corazón en su interior. Usa la Zarpa con el enganche del techo para salir, y acto seguido, abre la puerta sur.
Usa el mangual para reventar el hielo a tu derecha y las flechas explosivas para abatir enemigos a distancia. De nuevo, usa el mangual para hacer que la lámpara se menee. Puedes saltar directamente en dirección oeste, pero si usas el mangual para alcanzar las otras dos lámparas, podrás coger una pieza de corazón que se encuentra en la zona sur (el truco está en golpear la tercera lámpara rápidamente desde la segunda, cuando estés en el punto más alejado). Hacia el oeste, usa el mangual para destrozar a los enemigos y al bloque de hielo, que revelará un espectro. Hazte con su alma y cruza la puerta norte. Baja al piso inferior y destroza el hielo que cubre el interruptor del centro y uno de los bloques. Deberás empujar el bloque que está sobre el primer interruptor hacia el norte. Acto seguido, el que estaba helado al sur, oeste y norte. Vuelve al primer bloque que has empujado y muévelo hacia el este, sur, oeste y norte. Con esto se abrirá la puerta del segundo piso y podrás avanzar hacia el este. Usa las cajas apiladas al fondo de la sala para alcanzar el segundo piso desde aquí.
Deberás eliminar a tres esqueletos helados hacia el norte (si es a distancia, mejor). Salta al muro derrumbado y acércate a la brecha en la pared al norte. Por encima, en la pared del fondo, deberías ver una argolla a la que agarrarte con la Zarpa para pasar al otro lado. Cruza la puerta y rompe el hielo a tu derecha. Usa el mangual para hacer que las lámparas se balanceen y llegar hasta la llave. Cruza por la puerta que tienes al lado y sal por la salida sur del segundo piso de la siguiente sala. Usa la llave con la puerta cerrada hacia el este.
Elimina a los enemigos de la sala y empuja los dos bloques del este, hacia el este. Pasa por el hueco que han dejado los bloques y baja el camino en espiral. Pasa a la habitación norte y usa una bala con el mecanismo para transferirla a la sala anterior. Sube el camino en espiral con la bala a cuestas y carga el cañón que hay arriba del todo. Apunta en dirección a los bloques que empujaste antes. Ahora podrás usar la bala con el mecanismo que la transferirá al patio. Carga el cañón del patio, y antes de disparar, usa el mangual para reventar el hielo que hay al lado de la puerta. Ahora sí, apunta el cañón contra el enemigo del noreste y dispara.
Salta al piso inferior y cruza la puerta este. Sube las escaleras y pasa a la capilla. Deberás eliminar a un buen montón de esqueletos helados antes de poder hacerte con la llave del dormitorio. Una vez la tengas en tu poder, te encontrarás con Yeta a la salida de la capilla. Te indicará el camino al dormitorio (hacia la derecha, por el camino en espiral), pero antes de subir, es recomendable que visites la olla de Yeto y te hagas con un buen cargamento de sopa. Cuando estés listo, sube al dormitorio.

JEFE DE MAZMORRA: YETA
MASA HELADA DE LAS SOMBRAS

Durante la primera fase del combate, limítate a lanzar el mangual contra Yeta mientras la esquivas a ella y a los fragmentos de hielo que desprende. Tras una serie de golpes, Yeta se elevará e irá dejando caer unos enormes bloques de hielo sobre ti. Corre para esquivarlos (fíjate en el reflejo del suelo) y presta atención al ataque en forma de anillo. Busca la abertura en el anillo y prepárate para salir por ahí. Cuando los bloques de hielo caigan, Yeta caerá en el centro. Aprovecha ese momento para atizarla con el mangual. Dos golpes más como esté y la habrás liberado del oscuro poder del espejo.

REGIÓN DE FARONE

En la tasca de Telma encontrarás nueva información. Moy se ha marchado a los bosques de Farone, que es donde tendrás que ir tu. Echa un vistazo al mapa para ver la posición exacta y tele transpórtate hasta la zona norte del bosque de Farone. Encontrarás a Moy subido en lo alto de una raíz, a la derecha del camino.
Tras la conversación, podrás cruzar el abismo gracias al cuco dorado de Moy. Cógelo y salta en dirección norte, hacia una plataforma. De ahí podrás saltar a una raíz y después a otra plataforma algo más amplia. Camina un poco y al otro lado verás uno de esos puentes giratorios. Deja al cuco en el suelo y usa el bumerán para hacer girar el puente. Planea hasta el puente, vuelve a dejar al cuco y haz girar el puente de nuevo. Podrás caminar hasta un pequeño saliente y de ahí saltar entre los troncos que se balancean hasta el saliente con la piedra del aullido. Ya no necesitarás más al cuco.
Al entrar en el bosque sagrado volverás a encontrarte con Skull Kid y sus marionetas. De nuevo, deberás seguirle por todo el bosque hasta que te revele la entrada a lo más profundo del mismo. Esta vez, no te guíes por el sonido, sino por la luz. Skull Kid se esconderá en los lugares más insospechados. Si no le ves, mira hasta en la copa de los árboles. Tras una pequeña batalla en la que deberás dar cuenta de tu puntería con el arco, Skull Kid te dejará pasar al lugar donde dormía la Espada Maestra. Vuelve al pedestal de la espada y clávala. La estatua que custodiaba la entrada al Templo del Tiempo, desaparecerá. Justo antes de entrar al templo serás sorprendido por cinco criaturas de las sombras. Véncelas, ya sea en forma humana o bestia, y pon rumbo al templo.

TEMPLO DEL TIEMPO

Avanza en dirección norte. Clava la espada en el pedestal y sube las escaleras. Una vez dentro del templo, acércate a la puerta norte y tas el comentario de Midna, usa tu "sexto









A FALTA DE TIRACHINAS...
...buena es una bala de cañon. ¡Ojo donde apuntas!

¡QUE BONITO ES EL AMOR!
¡Recolecta los corazoncitos para recuperar salud!

RECOLECTANDO ALMAS
Giovanni sabrá recompensarte si le llevas las 60

sentido" (como lobo) para comprobar que falta una estatua.

En frente de la estatua hay una plataforma con un extraño objeto (¿una vasija con cuernos?) en el centro. Coge ese objeto y llévalo al centro de la plataforma que hay enfrente de donde debería estar la otra estatua. Escala el peldaño que acaba de aparecer y sube las escaleras para luego bajarlas por el otro lado (y de paso llevarte a la Ucayaya). Enciende las antorchas que hay al final del otro tramo de escaleras y coge la llave. Sube de nuevo las escaleras y abre la puerta al sur. Al otro lado, coge una vasija y déjala sobre el interruptor del centro de la sala. Las puertas cambiarán. Coge el cofre tras la puerta sur y avanza en dirección oeste. Párate junto a la puerta cerrada y lanza una flecha a la vasija. Podrás continuar escaleras arriba.

En el tercer piso, una estatua comenzará a moverse. Golpéala en una joya que tiene en la espalda y conseguirás el mapa de la mazmorra. En esta misma sala hay dos de esas vasijas con cuernos. Ponlas en los interruptores al lado de la puerta.

Continúa hasta una gran sala circular y sube por las escaleras. Deberás salvar un tramo usando el Aerodisco. Arriba del todo, empuja la pestaña para hacer que la parte central descienda. Sube la vasija cornuda a tu plataforma y mueve la pestaña del centro una posición. Coge la vasija y llévala al lado opuesto de donde te deja la plataforma. Deberás esquivar los mecanismos con pinchos que circulan por el suelo. Junto a la puerta sur, verás dos interruptores y una serie de losas claras. Deberás estar sobre las losas en el momento de dejar la segunda vasija sobre el interruptor (encontrarás la segunda vasija al oeste de este piso).

Cruzando la puerta al sur, deberás enfrentarte a dos de esas estatuas a las que sólo puedes atacar por la espalda. Al derrotarlas, aparecerá una llave que te permitirá abrir la puerta norte de la sala circular. Crúzala.

Golpea el cristal según entras a la sala. Los muros se moverán y podrás avanzar, pero antes recuerda eliminar de un flechazo el cristal en la cabeza giratoria de las estatuas. En la zona central de la sala, dispara una flecha al cristal para volver a cambiar la posición de los muros. Repite el proceso hasta que des con la brújula y usa la salida noreste para continuar.

Si te fijas en el suelo, unos círculos te marcan la posición desde la que podrás disparar al cristal. Ábrete paso cambiando de posición los muros y eliminando al enemigo de turno hacia la salida oeste.

Si limpias la sala de bichos, recibirás un cofre con 50 rupias. Sube por las escaleras y colócate en un plato de la balanza. Ésta se inclinará por tu peso, así que coge la vasija y lánzala al otro plato para cruzar hacia la puerta sur.

Deberás esquivar una serie de trampas de pinchos. Tras el péndulo, encontrarás un cofre con una llave, y justo al otro lado, verás una de esas extrañas vasijas que deberás dejar sobre un interruptor cercano para que la barrera electrificada desaparezca. Continúa hasta la siguiente sala, dónde deberás eliminar a dos estatuas y a todos los bichos que pululan por el suelo. Con esto abrirás el camino hacía la cámara del sub-jefe.

Este sub-jefe requiere de todas las técnicas especiales que conoces hasta el momento. La única táctica es esperar el momento oportuno para atacar. Tras un ataque fallido de tu enemigo, éste quedará desprotegido durante un breve periodo de tiempo. Aprovéchalo para atacar sin piedad. Tras destruir toda la armadura del enemigo, éste se moverá mucho más deprisa. Sigue la misma táctica que antes para vencerlo. La recompensa será el Cetro de Dominio. Con él podrás dominar a voluntad ciertos objetos inanimados, como por ejemplo las estatuas que moran este templo. Empieza por la enorme estatua que está sobre la vidriera. Dispara la bola de luz del centro hacia la estatua y avanza hacia la puerta oeste. La estatua imitará tu movimiento. Haz que se sitúe sobre la extraña plataforma redonda que hay delante de la puerta. La estatua será transportada a la sala siguiente. Cruza la puerta y usa la estatua para romper la verja (usa el botón B para golpear). Podrás cruzar la siguiente sala ayudándote de la estatua, ya que no es vulnerable a las trampas. Llévala por el camino y haz que cruce el haz de electricidad para pararse sobre el interruptor al otro lado y hacer que la barrera desaparezca. Destruye los mecanismos de pinchos que dan vueltas alrededor de la estatua y la propia estatua "lanza-rayos". Coloca tu estatua sobre la plataforma blanca al sur y usa el cetro con una de esas vasijas con cuernos para hacer que baje del pedestal y se coloque sobre el interruptor del centro. La estatua subirá y la podrás tele transportar. Cruza la puerta del norte. Lleva la estatua sobre la balanza. Deberás recorrer la habitación en busca de pequeñas vasijas cornudas (cuatro en total) que echar en el otro plato de la balanza para equilibrar. Lleva la estatua grande al siguiente plato y lanza todas las pequeñas al lado opuesto. Cuando tú te bajes de la balanza, ésta se equilibrará y podrás sacar de ahí a la estatua para guiarla hacia el teletransporte en el centro de la sala. Vuelve a la balanza y echa cinco de las pequeñas estatuillas sobre uno de los platos mientras tu permaneces en el otro. Esto te dará altura suficiente para usar la Zarpa con el gancho que hay sobre la campana. Avanza por la pasarela y usa el aerodisco en el raíl del final. Al otro lado, podrás coger un cofre con rupias y acabar con otro espectro. Cruza la puerta oeste. Usa tu Zarpa contra los bichos con armadura y derrota a la estatua cuando cobre vida. Esto te abrirá la puerta, pero no la cruces todavía. Usa la Zarpa para llegar a un escondido segundo piso. Deberás colocar tres estatuillas sobre los interruptores (una de ellas está sobre un estante elevado) y usar la Zarpa para atraer una de los trozos de armadura que hay en el piso inferior, para colocarla sobre el cuarto interruptor. Esto te dará acceso a la gran llave. Vuelve a la sala anterior, baja al piso inferior y cruza la puerta este. Cuando llegues a la habitación que tiene el diamante y las barreras móviles, verás la estatua al otro lado de una valla. Usa el cetro para hacer que la estatua pase la primera barrera y luego golpea el diamante con una flecha. Las barreras se moverán y podrás guiar la estatua sobre el interruptor del suelo. La electricidad desaparecerá y podrás coger un cofre con una pieza de corazón. Guía la estatua hacia la siguiente habitación (por el camino norte).

Mueve las barreras de la siguiente sala para hacer que la estatua llegue al siguiente teletransporte y tú puedas salir por la puerta sur.

En la sala del ascensor circular podrás conseguir otra pieza de corazón. Empuja la solapa en el centro del ascensor para hacer que baje. Sube la estatuilla y vuelve a subir con el ascensor. Lleva la estatuilla hacia un interruptor que hay en el lado sur de la plataforma. Coge otra estatuilla del lado oeste y colócala en el otro interruptor. La plataforma blanca se elevará y podrás salir por la puerta sur. Al otro lado, acaba con todos los enemigos y ve hacia el sur de la habitación. Verás una estatuilla al otro lado de la barandilla. Usa el cetro para hacer que la estatuilla avance en dirección norte hasta un interruptor. Coge otra estatuilla de las que hay por la sala y lánzala dentro de la barandilla al otro lado y haz que avance hacia el interruptor. Aparecerá un cofre con tu pieza de corazón. Vuelve a la sala circular.

Sube el ascensor hasta el tercer nivel y mueve la estatua hasta el ascensor. Baja al primer nivel y usa la estatua para, a base de martillazos, eliminar a todas las arañitas para hacer desaparecer la barrera eléctrica. Usa el martillo para romper la primera verja dorada que verás y liberar a un espectro. Roba su alma y rompe la siguiente verja para tele transportar a la estatua al otro lado del templo. Tu deberás cruzar la puerta oeste.

Usa la Zarpa para pasar por encima de la verja que bloquea tu camino. Elimina los enemigos y guía a la gran estatua hasta el tele transportador del piso inferior. Cruza la puerta norte hasta la sala principal, donde deberás colocar la estatua en su posición original (a la derecha de la puerta principal). Con esto podrás avanzar hacia el norte.

La sala que te lleva al jefe de mazmorra está plagada de trampas. Avanza esquivándolas hasta un interruptor sobre el que tendrás que poner una estatuilla. Se abrirá una puerta al norte. Avanza justo detrás de esa puerta y usa el cetro para apartar la estatuilla del interruptor. Esto cerrará esa puerta pero abrirá la siguiente. Antes de entrar a por el jefe de la mazmorra, busca en las vasijas un hada para reponer tu salud o meterla en una botella para más adelante.

JEFE DE MAZMORRA: ARMAGOHMA
ARÁCNIDO DE LAS SOMBRAS

La araña andará paseándose por el techo, lanzándote rayos de fuego desde un ojo en su espalda y esperando a que la coloques



BLANCO FÁCIL
Y no nos referimos precisamente al dragón del fondo...



LUZ EN ESTADO PURO
La mejor forma de "espantar" la molesta sombra



ESPADA MAESTRA v.2.0
Ahora sí que no habrá quien te tosa



una flecha en ese ojo. Tras el flechazo, la araña caerá. Muy rápidamente, acércate a la estatua más cercana a la araña caída y usa el cetro para hacer que la estatua "acaricie" a la araña. A partir de ahora, la enorme araña irá soltando arañitas que deberás eliminar antes de volver a repetir el proceso. Tras tres golpes de las estatuas, la araña desaparecerá pero su ojo aún seguirá con vida. Usa el arco para lanzarle un par de flechas y acabar definitivamente con el monstruo.

LA MEMORIA DE ILIA Y ELREINO DE LOS UCA

Sal del templo y tele transpórtate a la tasca de Telma. Por el camino recibirás una carta de Leonardo, y Telma te dirá que Shad ha ido a Kakariko. A sí que tras hablar con tus compañeros aventureros en la tasca, ve derecho a Kakariko. Habla con Leonardo en su templo y luego baja al sótano a hablar con Shad. Antes de irte de Kakariko, sería buena idea ir al cementerio a buscar al lobo dorado si no lo has hecho aún. Te enseñará la valiosa sexta técnica. Vuelve a la tasca y enséñale a Telma la carta de Leonardo. Te dará una factura para enseñársela al médico. Su consulta está en la calle oeste de la Ciudadela. Entra y muéstrale el documento al viejo. Tras la conversación, pasa a la habitación norte y empuja una caja. Transfórmate en bestia y memoriza el olor de la mancha verde. Sigue el rastro por la Ciudadela hasta la tasca, donde la gatita de Telma te dirá que unos perros esqueleto tienen la figurita de madera. Sal por la salida sur de la Ciudadela y espera en el patio a que se haga de noche. Deshazte de todos los perros para recuperar la figura y llévala de vuelta a Kakariko para enseñársela a Ilia. Tras la escena, deberás buscar el Pueblo Olvidado. Mira tu mapa y sigue la marca para encontrar a Goron Kong. Sería recomendable que llevaras un buen cargamento de flechas. tele transpórtate al puente de Eldin y sigue a pie. Encontrarás la entrada al pueblo en una pequeña gruta, a la derecha de la senda que pasa por detrás del castillo de Hyrule. Goron Kong te abrirá la entrada y te contará como salvar a la persona que queda en el pueblo. La estrategia está en avanzar poco a poco lanzando flechas a distancia, haciendo uso del arco "de francotirador". Si se te resiste algún monstruo, mira por tejados, detrás de ventanas (algunas se pueden romper) y detrás de edificios. En especial, uno de ellos que se esconde en el tejado del edificio del oeste. Solo es visible a través de una grieta en el tejado, desde dentro del edificio. Cuando hayas eliminado a todos, la anciana Impaz saldrá y te dará el collar de Ilia. Antes de ir a devolvérselo, date una vuelta por la parte de atrás del edificio al oeste. Encontrarás la última piedra del aullido. Actívala y márchate a Kakariko (ni se te ocurra activar la piedra antes de haber eliminado a todos los monstruos, o la cuenta comenzará desde el principio).

Tras devolverle el collar a Ilia y tras la escena, vuelve al Pueblo Olvidado y enséñale a la anciana el cetro. Te dará el Libro de los cielos. Vuelve a Kakariko con el libro y enséñaselo a Shad (en el sótano del templo de Leonardo). Leerá el conjuro, el centro recuperará su energía y se marcarán en tu mapa seis localizaciones que deberás visitar. Las enumeramos a continuación:

Primer símbolo: La primera estatua está en la sección sur de la Región de Eldin. Baja de tu montura cerca de la pared norte y sube por el borde para encontrar la estatua. Usa el cetro para sacarla del hueco y ponte sobre el símbolo para aprender parte de la palabra mágica.

Segundo símbolo: Al norte del puente de Eldin, justo antes de que termine el puente, a la derecha (lado oeste), encontrarás otra estatua.

Tercer símbolo: Ve al sureste de la Ciudadela desde la salida este. Encontrarás la estatua sobre un pedestal en un anfiteatro. Usa el cetro para moverla y colocarla de forma que haga de paso intermedio entre el pedestal con el símbolo y la grada del anfiteatro.

Cuarto símbolo: La encontrarás en un hueco en la roca, al norte del Gran puente de Hylia. Mueve la estatua y ponla debajo de la hiedra. Sube a la hiedra con la Zarpa y déjate caer sobre la estatua para saltar hacia el símbolo.

Quinto símbolo: Viaja al oeste desde el punto de tele transporte en el Desierto de Gerudo hasta encontrar bloques de piedra irregulares. Saca la estatua, y ponla de forma que haga de plataforma intermedia desde el bloque noroeste hasta el símbolo.

Sexto símbolo: ¿Recuerdas el vendedor de Aceite de candil en el Bosque de Farone? La última estatua está cerca. Destruye las rocas al noroeste de su casa, mueve la estatua, y coge el último símbolo.

Con el libro completo en tu poder, ve a ver a Shad. Volverá a leer la palabra mágica y la estatua cambiará. Ahora podrás moverla con el cetro y bajar al piso inferior donde encontrarás un enorme cañón. Si intentas tele transportarlo, Midna te dirá que pasa de público. Vuelve a hablar con Shad para que se marche y tele transporta el cañón al lago Hylia. Allí, Tobías te lo arreglará por la módica cifra de 300 rupias. Ahora ya estás listo para entrar en Celestia. Usa la Zarpa en la parte trasera del cañón y listo.

CELESTIA

Tras el aterrizaje, sigue a la Ucayaya a la tienda. Ten cuidado con las ráfagas de viento o saldrás despedido. Usa las botas de hierro para fijarte al suelo y no salir volando. En la tienda, habla con el Uca de la derecha para adquirir algún objeto o con la Ucayaya (a la izquierda) para continuar. Sal de la tienda y ve hacia el norte. La puerta se abre activando el cristal que hay por encima del marco. Puedes usar la Zarpa o flechas, pero éstas últimas se las puede llevar el viento.

Usa a los Ucas como si fueran cucos. Coge a cualquiera y salta hacia el abismo para planear. En la segunda plataforma, usa la Zarpa con la hiedra en la columna y tírate desde ahí para llegar a la puerta norte.

En la siguiente sala, deberías avanzar hacia el este pero el camino está cortado. Apunta tu Zarpa hacia la reja de la ventana. Podrás pasar a través de un hueco. Al otro lado, usa el aerodisco para extender el puente. Usa la Zarpa con la hiedra para escalar hasta la zona del puente recién extendido y crúzalo hacia el este.

En la siguiente sala, salta hacia el primer bloque y usa la Zarpa con un gancho del techo y descuélgate sobre el cofre que contiene la llave. Vuelve a usar la Zarpa, esta vez con la rejilla y vuelve sobre tus pasos hacia el puente de piedra. Cruza en dirección oeste para comprobar como un dragón arrasa el puente. Entra





"DO NOT DISTURB"
Si está cerrado, por algo será... ¡Tu mismo!



ZANT
No te dejes impresionar. No tiene ni medio espadazo.



A LOMOS O EN BRAZOS
El caso es no tener que caminar...

en la cámara central y usa la Zarpa con la hiedra de las columnas para alcanzar el centro de la sala.
Cruza la puerta oeste, gira a la izquierda y activa otro engranaje en el suelo con el aerodisco. Cruza el puente y abre la puerta. Usa las botas de hierro para cruzar el primer chorro de aire. Para el segundo, engancha la Zarpa al pilar con enredaderas. En la siguiente sala al este encontrarás el mapa de la zona. Vuelve a la sala anterior.
Pasa por encima de los bloques azules del norte, y antes del primer chorro de aire, mira hacia arriba. Verás un pilar cortado lleno de hiedra. Usa la Zarpa para subir y dejarte caer entre los dos chorros de aire. Cruza con las botas y ve hacia el extremo sureste de la sala. Verás un interruptor en la parte de atrás de otro pilar. Usa la Zarpa para golpearlo y el ventilador del fondo se parará. Ve hasta allí y cruza la puerta.
Cruza la sala hasta la otra puerta, teniendo cuidado de que los gusanos no te lancen por los aires con sus losas. Usa el bumerán para hacerlos salir de su agujero y poder pasar sin peligro. En la sala del sur, elimina a los dos lagartos y se abrirá la puerta del segundo piso. Usa la Zarpa con el trocito de hiedra para escalar hasta la pequeña sala con los Ucos. Cuélgate del adorno del techo para activar el ventilador y coge uno de los Ucos. Lánzate hacia el norte calculando el salto para planear sobre el flujo del aire.
Al otro lado, podrás enganchar un adorno del techo para revelar un cofre con 20 rupias. En el extremo este, encontrarás otro con 50. Hazte con un Uca y cruza el hueco en la pared norte. Usa la Zarpa con otro adorno del techo para crear otro flujo de aire y pasar por el agujero de la pared oeste. Cruza la puerta norte.
A la derecha, deberás engancharte en un adorno del techo para revelar una salida que usarás mas adelante. Coge un Uca y planea hasta la plataforma inferior al oeste. Desde allí, planea a la plataforma inmediatamente inferior y al oeste. Desde allí, planea hasta la plataforma inferior. Deberás llegar a la plataforma sureste que tiene el punto de enganche a un lado. A continuación, ve de saliente en saliente hasta la puerta. Recuerda saltar sólo cuando el viento no esté soplando.
En la siguiente sala, cuélgate del adorno del techo y, cuando se pare el ventilador, descuélgate hasta el nivel inferior. Un sub-jefe te estará esperando.
Para vencer a esta especie de versión reducida del dragón, deberás esperar a que este saque su escudo. Cuando lo haga, usa tu Zarpa para tirar de el hacia ti y atacarle con la espada. Tras unos cuantos golpes cambiará el patrón y comenzará a volar cruzando la sala de lado a lado. Espera a tenerlo a tiro y vuelve a tirar de el hacia ti para golpearlo. Cuando le hayas vencido, podrás subir a recoger tu premio. La Doble Zarpa.
Con la doble zarpa podrás engancharte a un segundo punto sin soltarte del primero. Practica saliendo de la cámara del sub-jefe. Deberás engancharte al techo y luego a la hiedra que hay debajo del ventilador. Escala la hiedra y cruza la puerta.
En la torre oeste, usa la Doble Zarpa para ascender escalando en el sentido de las agujas del reloj. A mitad de camino verás uno de esos adornos dorados. Cuélgate de el para abrir la puerta. Deberás descolgarte un poco de la primera Zarpa para poder alcanzar el segundo punto, al lado de la puerta.
En la siguiente sala, deberás cruzar de pilar el pilar, tan rápido como puedas, ya que éstos cederán y se caerán (fija los pilares con Z). Un cofre cercano contiene la brújula.
Cruzando la puerta este llegarás al puente oeste. Deberás cruzarlo enganchándote en los anclajes inferiores. Elimina las plantas carnívoras usando la misma Zarpa. Al final del puente, usa la Zarpa para llegar hasta la hiedra. Escálala y llegarás a la puerta que te devuelve a la cámara central.
Cruza la cámara hacia el lado este usando la Doble Zarpa. Al otro lado, a falta de puente, deberás ayudarte de las plantas voladoras para cruzar el abismo hacia el ala este.
Engánchate al punto de agarre del techo del extremo este de la sala, luego baja al siguiente nivel. Pasa por la serie de pilares inestables y cae al suelo. Ve al borde norte de la plataforma y engancha el punto de agarre de la pared alejada. Mientras cuelgas de la pared norte, engánchate al punto de la derecha y luego desde ahí por la pared hasta alcanzar el cofre. Mira al sur y engancha el objetivo a la izquierda para luego hacerlo en el otro panel. Pasa por el agujero de la pared. Salta al siguiente nivel y tira a los enemigos usando la Zarpa. Luego engánchate al lugar en el que estaba la planta. Desciende y golpea el cristal para abrir la puerta. Usa los puntos de enganche para subir dos niveles y llegar a la puerta.
Deberás enfrentarte de nuevo a la planta del templo del bosque. Golpea su cabeza, corta el tallo, y cuela una bomba en su base. Para continuar, engánchate a un pilar y de ahí a la hiedra. Sube por el pilar y cae a la plataforma. Avanza por el estrecho camino hasta el cofre. Continua y agárrate al saliente de tu derecha. Salva el abismo desplazándote con las manos para conseguir una pieza de corazón. Vuelve a cruzar el abismo en sentido contrario y sigue subiendo hasta que te enganches a la asidera del techo. Descuélgate hasta la plataforma inferior. Cruza por la puerta al sur.
Deberás cruzar esta zona usando las plantas voladoras. Engánchate a la planta este para colgarte de la primera pared. Luego a la del oeste, para agarrarte a la segunda pared. Engancha al vuelo la planta que va al sur y agárrate de la planta que flota sobre la isla. Encontrarás un cofre y un espectro. Después, sigue las plantas hacia el norte. Deberás alargar o acortar la cadena de la Zarpa para pasar por los agujeros de la pared. Luego, usa la planta al oeste para alcanzar la salida noroeste de la sala.
Tras la zona en ruinas, llegarás a un espacio abierto. Elimina a los enemigos voladores bien con flechas o bien usando la Zarpa. Usa las plantas para llegar hasta el balcón sur, donde cruzando la puerta, obtendrás una pieza de corazón. Vuelve a cruzar la puerta y usa las plantas para llegar hasta la estructura central. Ve por la puerta, elimina a los enemigos y sube por las enredaderas al noreste. Conviértete en lobo y cruza por las cuerdas. Cuando llegues a la mitad, gira a la izquierda. Vuelve a ser humano para matar a las arañas y subir por la hiedra. Luego hazte lobo otra vez para cruzar el resto de cuerdas.
Llegarás a una sala con un enorme ventilador y unas palas que giran. Usa las botas para moverte y eliminar a los enemigos. Rodea las palas y conseguirás la Gran Llave. Justo encima del cofre, tienes el adorno de bronce que parará el ventilador del piso inferior.
Baja por el agujero del suelo para llegar al tercer nivel. Abre el cofre. Luego engánchate al techo y baja, pero no te sueltes. Mientras cuelgas, engancha el adorno de bronce del techo, ponte las botas de hierro y encenderás el ventilador. Cae al suelo y cruza la puerta norte.
Ahora que los paneles giran, podrás cruzar el abismo de panel en panel. Al final, engánchate en frente del ventilador para llegar al cofre, luego cae y cruza la puerta.
Cuando entres en la torre del norte, deberás derrotar a dos de esos pequeños dragones. Cuando los hayas derrotado, engánchate a la rejilla de la pared, y luego al panel. Usa la Zarpa para golpear el cristal y que los paneles giren. Engánchate de panel en panel para escalar la torre. Cerca de la parte superior, tendrás que golpear otro interruptor de cristal para que el último panel rote. Cuando esté girando, engánchate al objetivo por encima de la puerta y luego suéltate al saliente y entra en la sala final.

JEFE DE MAZMORRA: ARGOROK

DRAGÓN DE LAS SOMBRAS

Este jefe consta de dos fases. Durante la primera, volará a baja altura. Usa la Zarpa para escalar los pilares que hay en las esquinas, y desde lo más alto de cualquiera de ellos, usa la Zarpa para colgarte de la cola del dragón. Ponte las botas de hierro para hacer caer al dragón y que éste pierda su armadura. Tras tres golpes, el dragón cambiará el patrón y subirá mas todavía. Deberás escalar completamente los pilares y colgarte de las plantas voladoras. Ve cambiando de planta en planta para alcanzar la espalda del dragón con la Zarpa y golpearle con la espada. A medida que le vayas golpeando, el dragón irá aumentando la candencia de las llamas. Repite esta operación dos veces más para derrotar al dragón y poner rumbo al Circo del Espejo.

PALACIO DEL CREPÚSCULO

En el Circo del Espejo, los fragmentos del espejo se unirán y crearán un pasaje al mundo del Crepúsculo. Una vez dentro, ve al lado este del exterior del palacio y cruza una puerta. Elimina a todos los enemigos para obtener



LA TABERNA AL RESCATE
¡Increíble! ¡No sólo saben beber Grog!



BUENA PUNTERÍA
Ni uno... ¡no ha parado ni uno!



EL GENIO FEMENINO...
¡Entre Zelda y Midna, Link no gana para disgustos!

una llave. Usa la Zarpa para escalar al balcón norte y abrir la puerta. Al adentrarte en la extraña niebla negra, volverás a tu forma de lobo automáticamente. Usa los sentidos para ver y acabar con la criatura de la zona. Aparecerá un cofre con la brújula. Al norte, tienes otro con una llave. Vuelve a escalar el balcón con la Zarpa y abre la siguiente puerta.

Un pequeño enfrentamiento contra Zant se abre ante ti. Intenta evitar en la medida de lo posible a los enemigos que te envía y céntrate en golpearle a él. Tras derrotarlo, ve al pedestal con forma de mano que aguanta el Taiyo y dale un espadazo. La bola caerá y te la podrás llevar a la sala sur.

En medio de la oscura niebla hay un hueco en el suelo. Deja el Taiyo en el hueco. Usa las escaleras que han aparecido para alcanzar la puerta, pero no te vayas sin usar la Zarpa para recuperar el Taiyo (esto deberás hacerlo rápido, ya que la mano que lo sostenía ha cobrado vida y quiere recuperar su "pelota"). Cruza hacia la siguiente sala sur.

Deberás colocar de nuevo el Taiyo en otro hueco del suelo. Sube rápidamente las escaleras y recupera el Taiyo desde arriba. Continua hacia el sur y lanza el Taiyo por encima del desnivel para salvarlo. Déjate caer por el lado sur y aparecerás delante de la puerta. Crúzala. Una vez fuera del castillo, la mano ya no podrá seguirte. Acerca el Taiyo a todos los habitantes de Crepúsculo y cuando todos hayan recuperado su forma original, deja el Taiyo en uno de los huecos del centro de la zona y monta en la plataforma que se ha creado hacia el ala oeste.

Tras cruzar la puerta, usa al Zarpa para encaramarte a la pared y de ahí engancharte a una rejilla en el techo. Libera la cadena para descender y cae sobre la plataforma. Avanza hacia el norte y elimina al enemigo para recibir una llave. Cruza la puerta norte. Al otro lado te esperan un puñado de seres de las sombras. Acaba con ellos y con el enemigo con forma de "cabeza de Zant". El premio será el mapa de la zona. Al suroeste, encontrarás un cofre con una llave. Úsala para cruzar la puerta norte.

Al otro lado te espera otro combate ligero contra Zant. Repite la estrategia anterior para vencerle. Tras el combate, coge el Taiyo y déjalo en el hueco en el centro de la sala. Sube las escaleras rápidamente y recupera el Taiyo con la Zarpa. Cruza la puerta sur.

Deja el Taiyo en el siguiente hueco del suelo. La estructura que aparecerá detendrá a la mano. Engánchate a la pared norte y desde ahí a la segunda rejilla del techo empezando por el norte. Cae sobre la estructura y avanza hasta el balcón sureste. Recupera el Taiyo y cruza la puerta sur.

Cruza las plataformas saltando de una a otra y párate junto a los dos orbes oscuros que hay al final. Se iluminarán, creando una plataforma que te llevará hasta la puerta (siempre y cuando lleves el Taiyo contigo). Elimina la maldición del último habitante de esta zona y vuelve a la zona central para dejar el Taiyo en el otro hueco. La Espada Maestra se adquirirá el poder del Taiyo. Ahora podrás disipar la niebla oscura que cubre este mundo, además de pegar unos buenos estocazos.

Avanza hacia el norte y deshazte de la cortina de niebla que separa una plataforma de otra. El ataque circular debería ser lo más apropiado para eliminar la niebla. Cruza la puerta norte. En la siguiente sala deberás colocar dos Taiyos en sus respectivos huecos. Aparecerá una estructura. Sube por ella e ilumina el orbe para que una plataforma te lleve al lado opuesto. Allí deberás eliminar a los enemigos para conseguir una llave. Ilumina los orbes y otra plataforma te llevará a la siguiente puerta. Crúzala e ilumina los orbes al extremo de la plataforma. Serás transportado a un saliente dónde deberás eliminar a un enemigo. Esto provocará que salgan unos cuantos más en el otro lado. Ilumina otros dos orbes y ve a dar cuenta del resto de enemigos. Obtendrás una llave. Disipa la cortina de niebla y salta al otro lado. Elimina a los enemigos y usa la Zarpa para trepar por las rejillas. Arriba del todo te espera la Gran Llave.

Usa la llave pequeña para cruzar por la puerta noroeste. Ve al centro de la sala, "espanta" la niebla e ilumina los orbes. Una plataforma te elevará. Salta hacia la plataforma este. Aparecerán dos más. Salta a la de la izquierda y deja que te lleve a un saliente. De ahí podrás saltar a otra plataforma que te acercará a las rejillas de la pared. Engánchate, acaba con el enemigo y vuelve a encaramarte a la pared. Sin soltarte, engánchate del techo y déjate caer sobre la plataforma que se mueve por debajo de ti. Esto te llevará a otro saliente y otro enemigo. Mátalo para conseguir una llave. Una plataforma cercana te llevará a la puerta. Crúzala.

Atraviesa la siguiente sala eliminando a todas las criaturas de las sombras (tarea fácil gracias a tu nueva espada). Tras cruzar la siguiente puerta, deberás enfrentarte a Zant.

JEFE DE MAZMORRA: ZANT
TIRANO DE LAS SOMBRAS.

La batalla contra este jefe será una de las más duras del juego. Serás transportado a seis zonas diferentes, donde deberás usar todo tipo de armas y artimañas para derrotar de una vez por todas a Zant.

Primera fase: Usa el escudo para cubrirte y el bumerán para atraer a Zant hasta la orilla y poder golpearlo. Fija el objetivo sobre Zant con el botón Z y lanza el bumerán justo antes de que él empiece a dispararte.

Segunda fase: Usa las botas de hierro para permanecer en el centro de la plataforma mientras Zant pega saltos. Usa el escudo para cubrirte de los disparos, y cuando Zant se canse, quítate las botas y corre a por el. Cuando desaparezca, vuelve al centro y ponte las botas.

Tercera fase: Ponte las botas y el traje Zora. Un enorme casco saldrá del fondo de la lago. Espera a que la puerta se abra. Zant te disparará desde el interior. Bloquea los disparos y usa la Zarpa cuando pare para atraerlo hacia ti y golpearle. Desaparecerá y aparecerán cuatro cascos. Averigua en cual está y repite el proceso.

Cuarta fase: De vuelta al bosque, Zant irá saltando de poste en poste. Síguele de cerca, y cuando comience a disparar, rueda dos veces contra el poste para tirar a Zant y golpearle cuando esté en el suelo. Si lo haces rápido sus disparos no te alcanzarán.

Quinta fase: Zant se hará gigante y volará por encima de ti. Mira el reflejo para esquivar su ataque. Cuando esté en el suelo con intención de pisarte, usa el Mangual para atizarle en un pie. Zant se hará pequeñito. Aprovecha ese momento para ir a por el y golpearle con la espada.

Sexta fase: Sin duda la más complicada. Procura siempre mantenerte en el centro de la zona de combate. No dejes que Zant te acorrale contra los bordes. Mantén siempre a Zant fijado con Z para tenerle a la vista y cubrirte con el escudo. Aprovecha los momentos de guardia baja de Zant para golpearle, como por ejemplo, durante el mareo que sufre después del ataque giratorio.

Tras el combate, coge la pieza de corazón y usa el transportador de Midna.

CASTILLO DE HYRULE.

tele transpórtate a la Ciudadela y sal por la calle Norte. Midna se encargará de la barrera que cubre el castillo de Hyrule y podrás entrar. En el patio, toma la salida al noreste. Deberás vértelas con un gran número de enemigos y emboscadas. En el patio este, y tras eliminar a otro gran grupo de enemigos, busca la cadena al lado de la enorme puerta y tira de ella. Al cruzar la puerta te espera una interesante batalla en la que deberás hacer uso de muchas de las técnicas que has aprendido. Tras golpear unas cuantas veces al enorme monstruo, se marchará entregándote la llave. Vuelve al patio principal y esta vez ve por la puerta noroeste. En el patio oeste, los enemigos campàrán en torres de vigilancia armados con arcos. Usa el tuyo para derribarlos a distancia. Deberás montarte en uno de esos enormes cochinillos para reventar las barreras de madera que bloquean el paso oeste. Justo delante de una enorme puerta cerrada, verás un símbolo en el suelo, tapado por hojas. Usa el bumerán para apartar las hojas. El dibujo es el patrón en que tendrás que hacer girar las hélices de los pilares que tienes justo detrás. Si lo haces correctamente, revelarás el mapa de la mazmorra.

Transfórmate en lobo y busca cerca del símbolo del suelo, una zona donde excavar y pasar al otro lado del muro (deberás usar tus sentidos caninos). En el cementerio, acércate al árbol que está al norte, entre vallas, y pon una bomba en una piedra que hay delante. Pulsa el interruptor para abrir la puerta oeste. Entra, recoge el botín, llena el candil si lo necesitas y enciende la antorcha. La lluvia parará. Rápidamente ve a la puerta este y enciende las dos antorchas. Con la puerta abierta, usa el

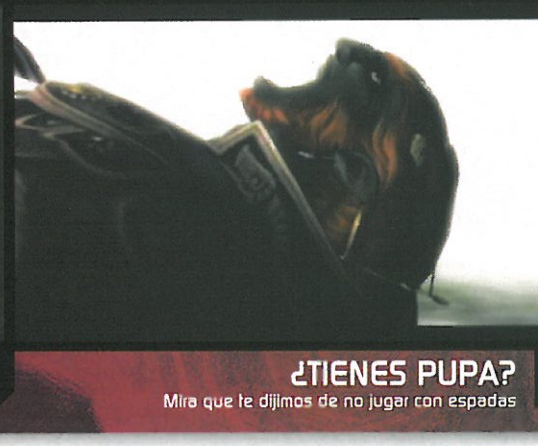




LA PAREJITA FELIZ...
...comparte uno de sus últimos momentos juntos



LA BATALLA FINAL
Ganondorf será el último rival que deberás vencer



¿TIENES PUPA?
Mira que te dijimos de no jugar con espadas

cetro para sacar las dos estatuas y llevarlas a la zona sur del cementerio, cada una a un hueco. Con las dos colocadas, sube al escalón del lateral y cruza hasta el otro lado usando las estatuas de plataforma. Tira de la cadena y coge la llave.
Vuelve al cementerio y escarba debajo del muro para volver al patio oeste. Necesitarás otro cochinillo para atravesar el patio y llegar al principal. Entra en el castillo de Hyrule por la puerta norte del patio central. Nada más entrar prepárate para dar cuenta de un puñado de enemigos. Súbete al pequeño tramo de escaleras que está enfrente del balcón dónde ha aparecido el cofre. Usa la Zarpa para agarrarte a la lámpara del techo y caer al balcón. Coge la brújula y usa la Zarpa para agarrarte a la lámpara hacia el este. Desciende un poco sin soltarte y agárrate de la siguiente lámpara para llegar a la puerta norte. Crúzala.
Al otro lado deberás derrotar a un caballero oscuro y subir a por el cofre. Para ello, deberás colocarte detrás de un escalón que hay frente al cofre. Sitúate encima de las losas de diferente color y lanza el bumerán hacia la antorcha que está al lado de la recarga del candil. La antorcha se apagará y el escalón ascenderá. Coge el cofre y toma el camino del oeste.
Deberás encender las cuatro antorchas en un orden determinado: primero la del sureste, luego noroeste, luego noreste y finalmente suroeste. Cruza a la siguiente habitación y acaba con los enemigos. Sal por la puerta noreste para activar un interruptor que creará un atajo entre esta zona y el salón principal. Vuelve y sal al balcón.
Hay dos torres enfrente tuya con un cofre cada una. Una llave pequeña y la Gran Llave. Si vas al extremo oeste, te atacará un dragón volador. Para vencerlo, espera a que agite las alas rápido y lánzale la Zarpa. Lo atraerás hacia ti y podrás golpearle con la espada. Coge el otro cofre con ayuda de tus amigos y cruza la puerta cerrada del tercer piso.
Avanza por la primera sala transformado en lobo y con tus sentidos alerta. Los espíritus de la zona te indicarán hacia que dirección tienes que saltar. Más adelante, el primer tramo de escaleras rotas podrás sortearlo saltando de escalera en escalera. Derrota a los enemigos y usa la Zarpa para el siguiente tramo de escaleras (apunta justo debajo de las antorchas). Otro grupo de enemigos te espera en la parte superior. Derrótalos y usa el aerodisco para salvar el último tramo de escaleras. Empieza por el rail de la izquierda y ve saltando de uno a otro para esquivar los mecanismos de pinchos.
Arriba del todo, otro caballero oscuro te espera. Deshazte de él, y antes de abrir la puerta de la Gran Llave, cruza la puerta del fondo (cerrada con una llave normal). Dentro podrás aprovisionarte de bombas, flechas, y un montón de rupias. Ahora si, cruza la puerta hacia el jefe final.

ENFRENTAMIENTO FINAL

La batalla final cuenta de una serie de personajes y transformaciones. No será fácil, a si que es recomendable que vayas tan bien equipado como te sea posible. Unos cuantos tarros con hadas o pociones rojas no te vendrían mal.

ZELDA
PRINCESA POSEÍDA POR GANON.

La Princesa Zelda permanecerá elevada por encima de ti por lo que no podrás golpearla con tu espada. Zelda tiene tres tipos de ataque. Uno en el que se lanza en picado con la espada por delante y otro en el que creará un triángulo de luz en el suelo. Ambos los podrás esquivar corriendo. El tercero, es una bola de luz que podrás devolver con tu espada. Zelda también te la devolverá. Sigue rebotando la bola de energía hasta que golpee a Zelda. Tres bolazos serán suficientes.

GANON
BESTIA DE LAS TINIEBLAS.

Primera fase: No podrás centrar a la bestia a si que de momento lo único que podrás hacer es correr y esquivar los ataques de Ganon. Cuando se tele transporte, ve a ese punto ya que no podrá volver a aparecer por ahí. Permanece quiero observando los portales, arco en mano. Cuando un portal se vuelva azul, Ganon aparecerá de frente. Lánzale una flecha al punto brillante de la frente para tumbarlo y golpea la grieta de su tripa con la espada.
Segunda fase: Tras dos o tres repeticiones en la fase anterior, Ganon comenzará a esquivar las flechas. Es hora de transformarse en lobo y pelear bestia contra bestia. La estrategia es similar. Espera a que salga del portal azul y encárate a la bestia. Cuando la orden aparezca en pantalla, presiona el botón A para sujetar a Ganon y el stick analógico hacia la izquierda o la derecha. Tumbarás a la bestia y podrás atacarla en la herida de su tripa. Si te transformas en humano a la hora de atacar, harás más daño con la espada.

GANONDORF
SEÑOR DE LAS TINIEBLAS.

Fase a caballo: Deberás acercarte lo suficiente a Ganondorf y mantener la posición para que Zelda pueda preparar y acertar con una flecha de luz. Si le acierta, Ganondorf quedará debilitado y podrás atacarle con la espada. Lo mejor es un ataque circular. Presta atención a sus ataques. Si te embiste o si te lanza los espectros a caballo, solo deberás esquivarlo o cambiar tu trayectoria. Sin embargo, si estás lo suficientemente cerca, los espectros no llegarán a tocarte. Tras unos cuantos espadazos, comenzará la verdadera batalla final.
Fase a pie: Ganondorf tiene una clara ventaja sobre ti al ser más alto y contar con un arma más larga. Además, él bloqueará todos tus ataques directos. Con el único que podrás cogerle desprevenido será con el Tajo Trasero. Por otra parte, en el momento en el que Ganondorf ataca con su estocada, quedará desprotegido durante unos segundos y podrás atacarle. En cualquier caso no bloquees la estocada con tu escudo o recibirás un ataque giratorio por su parte. La mejor estrategia es girar alrededor de Ganondorf en el sentido de las agujas del reloj y esperar un hueco para atacar.
Otra estrategia, lenta pero segura, consiste en permanecer a media/larga distancia y esperar a que Ganondorf se lance sobre ti. La palabra "Ahora" aparecerá en la parte inferior de la pantalla y deberás pulsar el botón "A" a tiempo. Si lo consigues, comenzará un ataque cuerpo a cuerpo en el que deberás pulsar rápida y repetidamente el botón A. Tras la refriega, Ganondorf será vulnerable, y si ya estaba debilitado, podrás ejecutar directamente el golpe de gracia y zanjar el combate.



¡No os llevéis las guitarras del Guitar Hero II de 360! ¡No os las llevéis! ¡¡¡Noooooo!!!



Los muertos vuelven de las tumbas y leen Xtreme. Más sensatos que algunos vivos.

Paga extra de primavera: la caja más grande posible de PixelBlocks



Tones comprueba pasmado que en el Passport To... de PSP sólo aparecen tiendas guarras y la Sagrada Familia.

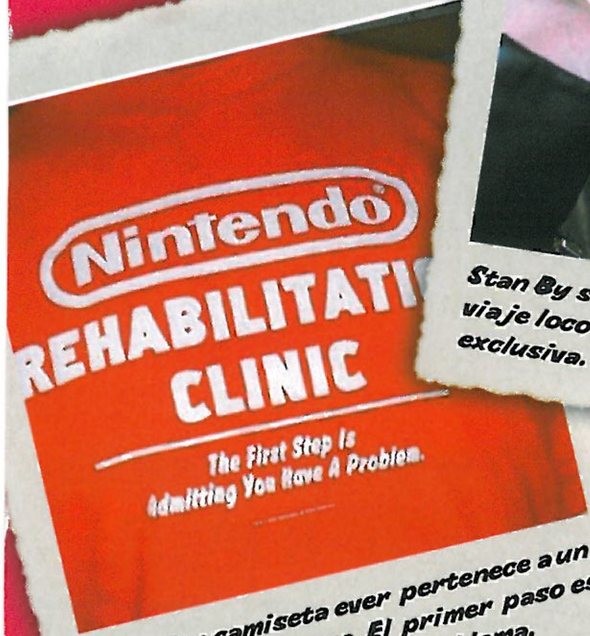
Diario de la Redacción

12 de febrero - Nemesis se reencuentra, con lágrimas en los ojos, con People from Ibiza, el clásico de su niñez. El día acaba de redondearse a altas horas de la madrugada, cuando descubre que Modern Talking venden exprimidores manuales en la teletienda.

13 de febrero - Evil Princess y Chiarafan se van de viaje. Hay como un silencio en la redacción que roza lo inquietante, solo roto por los bramidos de Melongasoil estrangulado por un John Tones decidido a recuperar su bajo eléctrico co-mo-se-a.

19 de marzo - Tones experimenta algo muy similar a una epifanía cuando se sorprende a sí mismo enganchado al Motorstorm a las dos y media de la madrugada, solo en la redacción. Ni siquiera la aparición del espíritu atormentado del anterior redactor-jefe, fallecido en un cierre especialmente agrio, le saca de su trance.

22 de marzo - Stan By llama absolutamente histérico desde la Comic Con neoyorkina con la muy lógica intención de reventar el cierre mientras él se lo pasa teta. Va a conocer a Mark Millar, va a saludar a Drusilla, va a conseguir que Marc Silvestri le firme unos tebeos. Maldito cabrón afortunado.



La mejor camiseta ever pertenece a un redactor de Xtreme. El primer paso es reconocer que tiene un problema.



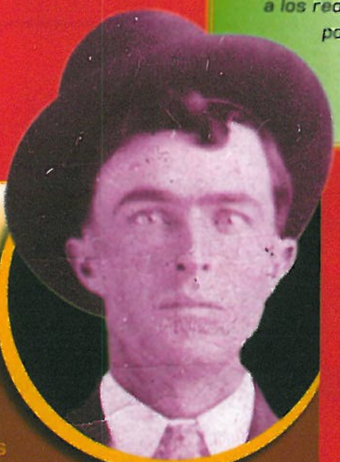
Stan By se nos queda ciego de tanto viaje loco y tanto Las Vegas y tanta exclusiva. ¡Para quieto, zagal!.

The Elf desafía la templanza de John Tones ubicando ante su sitio el R-Type en cartucho de MSX

EL INSULTO DEL MES

TimeDevouncer en los foros de **Vandal**: «*Si quieren mejorar la revista, hay que cambiar el nombre, todo el estilo, despedir a los redactores, contratar a nuevos y quizás salga algo potable*». Una crítica realizada desde el sosiego y la paz de espíritu que proporcionan los catorce añitos de edad recién cumplidos. ¡Ánimo, titán, que los bultitos de la cara acaban yéndose!

El Supergolfo



Iniciamos una nueva era en **Xtreme**. Volvemos a comunicarnos con nuestros lectores, y aconsejamos sosiego y discreción a los intercomunicadores. No es por tocar las narices: es que la última palabra la tenemos nosotros.

Recordad que podéis contactar con La Cúpula de la Inteligentzia de los Videojuegos de este país en **xtreme.superjuegos@grupozeta.es**

Tal y como va a comprobar un **anónimo lector**, prueba viviente de los efectos perniciosos de la masturbación compulsiva con un **Power Glove**. «*No tenéis ni idea de juegos*», dice. «*Puntuar con un 89 al Twilight Princess es propio de idiotas, de gente que no tiene ni idea de los valores de una de las sagas más grandes de la historia de los videojuegos. Se nota que ha sido una maniobra publicitaria barata para que la gente hable de vosotros*». Introducido el e-mail en el **Traductor Simultáneo de Exabruptos de Fanboys™**, parece ser que este es el mensaje entre líneas que nuestro anónimo corresponsal nos remitía: «*Me gustaría ser como vosotros de mayor, pero entre las faltas de ortografía que amablemente habéis corregido para publicar mi e-mail en el Consultorio y mi fanatismo ciego hacia según qué franquicias, lo tengo crudo*». No desesperes, querido amigo. De momento ya tienes un hueco en el estercolero de la revista.



Más simpático es **Camelot 3000**, que se declara encantado con la sección Retro: «*¡Coño, ya era hora de que alguien se decidiese por una sección en condiciones dedicada los juegos más antiguos! ¡¡¡Opera Soft Forever!!!*». Así da gusto: ranciedad bien enfocada. En cuanto a La Edad Dorada Del Soft Español, tenemos tantas ideas, y todas tan malvadas para visualizar este tema que aún no nos hemos atrevido. ¡Nosotros!

Juan Cruz nos pregunta por el *Sonic y los Anillos Secretos*, animalico, informando que «*Yo soy un seguero al que le duele el alma cada vez que ve uno de los nuevos Sonic en 3D, con babuinos drogadictos que se hacen pasar por personajes carismáticos*». Te entendemos: **Nemesis** llora sangre cada vez que ve cómo los rasgos de Sonic derivan progresivamente hacia la elefantiasis. Manos y pies más grandes, rostro lleno de bultos de origen desconocido... Puedes leer nuestras impresiones sobre el juego en este mismo número, y sí, es el mejor juego de Sonic en mucho tiempo. Y sí, también, eso no quiere decir gran cosa.

¡LOS GANADORES!

CONCURSO GEARS OF WAR & VIVA PIÑATA

JUAN GAVIÑO GARCÍA (CÁDIZ)
MANUEL PREGAL RODELGO (PONTEVEDRA)
DESAMPARADOS ALIÑO PENADÉS (VALENCIA)
IVÁN FERNÁNDEZ GONZÁLEZ (TOLEDO)
JAVIER RODRÍGUEZ RIVERA (SEGOVIA)
JOSÉ M. SANTIAGO MACÍAS (VALENCIA)
DIEGO HERVÍAS BENITO (SEGOVIA)
LUIS OTERO GAVIÑO (CÁDIZ)
MIGUEL GÁZQUEZ MONTESINOS (ISLAS BALEARES)
ALBERT SANJUÁN ROMÁN (BARCELONA)

CONCURSO WIIPLAY

ETELVINA FERNÁNDES DOS ANJOS (MADRID)
JUAN J. LEMA GARCÍA (A CORUÑA)
PAULINA SRUBAROVA (TARRAGONA)
DAVID MULET FOSTER (ISLAS BALEARES)
ALBERT CEAUSU (TOLEDO)
JESÚS BORRELLA FARRÉS (BARCELONA)
EMILIO PLAZA PÉREZ (BARCELONA)
GONZALO MOLDES FERNÁNDEZ (BARCELONA)
ALBERTO PEÑA ALÉS (JAÉN)
ANDREA PEREDA PÉREZ (MADRID)
SERGIO ALONSO PANADERO (CEUTA)
JOSÉ M. CALDERÓN BARRENA (LANZAROTE)



SUPERJUEGOS xtreme + hardcore gamer .net PRESENTAN...

La madre de todos los test

SUPERJUEGOS XTREME, CON LA COLABORACIÓN DE HARDCOREGAMER.NET, VUELVE A SITUARSE POR ENCIMA DE SUS LECTORES, A LOS QUE SIENTE LA NECESIDAD DE PONER A PRUEBA CADA CUATRO PÁGINAS CON PALABRAS ESDRÚJULAS Y DE RAÍZ LATINA Y CON TESTS COMO ESTE. FÁCIL DE ENTENDER PERO INFERNAL DE RESOLVER: IDENTIFICA EL TÍTULO DE CADA UNA DE ESTAS CAPTURAS (O LAS QUE PUEDAS, CRIATURA) Y ENVÍANOS UN EMAIL A **xtreme.superjuegos@grupozeta.es** CON LA MAYOR CANTIDAD DE RESPUESTAS CORRECTAS POSIBLES. ¡DEMUESTRA QUE NOS MERECES, MENDRUGO!





IDENTIFICA LO QUE BUENAMENTE PUEDAS...

...Y GANA UNA CAJA DE 1200 PIEZAS DE PIXELBLOCKS

CEDIDO POR HARDCOREGAMER.NET.

Envía tus respuestas a xtreme.superjuegos@grupozeta.es y, por una vez, presume de algo consistente.